

Velika PLAY! nagradna anketa!

JANUAR 2008 19. BROJ

PLAY!



COVER STORY: UNREAL TOURNAMENT 3

REVIEWS:
BLACKSITE
SIM CITY SOCIETES
F.E.A.R. - PERSEUS MANDATE

HARDWARE:
PENTHOUSE





Savršenstvo koje sanjaš!

CALL CENTER
011 201 56 78

www.comtradeshop.com

 **ComTrade**
SHOP

„CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.”



EST. 1987

A4TECH**U NOVOJ 2008. SA VAMA!****PRODUCTS**

SLUŠALICE

■ Slušalice A4Tech HS-23



- Kompatibilne sa USB 1.1 i USB 2.0
- Volume i mute kontrolori
- Idealne za internet komunikaciju - VOIP chat i video konferencije
- Vibrirajući bas
- Dužina kablova ~ 250cm

www.a4tech.com

■ Slušalice A4Tech HS-26

- ComfortFit Stereo
- Volume i mute kontrolori
- Idealne za internet komunikaciju - VOIP chat i video konferencije
- Vibrirajući bas
- Dužina kablova ~ 250cm

www.telix.co.yu

■ Slušalice A4Tech HS-800

- Kompatibilne sa USB 1.1 i USB 2.0
- Volume i mute kontrolori
- Idealne za internet komunikaciju - VOIP chat i video konferencije
- Vibrirajući bas
- Dužina kablova ~ 250cm



■ Slušalice A4Tech HS-100



- Stereo Gaming
- Volume i mute kontrolori
- Ugodne za nošenje
- Idealne za internet komunikaciju - VOIP chat i video konferencije
- Vibrirajući bas
- Dužina kablova ~ 250cm



■ Miš USB A4Tech X6-66D

- Specijalni dizajn omogućava produživanje i skraćivanje tela miša
- Glaser optika funkcioniše na 99% svih podloga (i na staklu)
- Odgovara svakoj dimenziji šake
- Produživi kabl
- 2X taster

AnySize
Mouse to Full Size & Laser Mouse

MIŠEVI

■ Miš USB + PS2 A4Tech X-755FS

- 5Live Thumb taster
- 3xFire taster
- 4 nivoa DPI: 400 - 800 - 1200 - 1600 - 2000
- Indikatori DPI postavke u boji
- In Game 5 DPI Shift Ability with Color Indication DPI Levels: DPI NO DRIVER NEEDED!
- Omogućen Skrol u četiri pravca
- USB konekcija
- Napredni Live-Define softver



TASTATURE

■ Tastatura PS2 A4Tech KX-5MU YU

- 13 tastera sa prečicama i volume control taster
- Ugrađeni audio In/Out portovi
- X-taster
- Ugrađen USB 2.0 port
- Veoma tanak profil



■ Tastatura PS2 A4Tech KX-6MU YU

- 13 tastera sa prečicama i volume control taster
- Ugrađeni audio In/Out portovi
- X-taster
- Ugrađen USB 2.0 port
- Veoma tanak profil



■ Tastatura PS2 A4Tech KM-720

- Laserski obeleženi tasteri
- Veliki taster "Enter"



ZVUČNICI

■ Zvučnici A4Tech AS-313

- SoundStar multimedia sistem 2.1.
- Sateliti: 6 W, Subwoofer: 12 W
- Materijal subwoofer kućišta: drvo
- Magnetni štiti
- Ukupna snaga: 24 W RMS
- Subwoofer: 120 x 212 x 275 mm
- Sateliti: 92 x 105 x 92 mm



A4ORDABLE TECHNOLOGIES EKSKLUZIVNI DISTRIBUTERI - WWW.A4TECH.COM



TNT d.o.o. www.tntdoo.co.yu
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
 Kolubarska 18, Beograd
 Tel / Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.co.yu

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
 Bulevar Slobodana Jovanovića 2, Novi Sad
 Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.co.yu





I Tvoja svetlost i blaženstvo

bi rasuta po ovoj napačenoj zemlji.

Sažali se na zla koja trpimo pod silom i tiranijom rata.

Pomozi nam da shvatimo da patnja donosi pravdu.

Usluži naše molitve i izbavi nas od nesreća.

Pomolimo se
CRYSIS
je stigao

16.11.07

Uvoznik i distributer: extreme CC
Tel. +381 11 3809-143, 3809-144 | Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer.

© 2007 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S. and/or other countries. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. *As awarded by E3 Game Critics at the 2007 E3 Media and Business Summit. As awarded by Leipzig Messe GmbH at the Games Convention 2007 held in Leipzig.



UČESTVOUJ U
SPAŠAVANJU
SVETA NA
CRYSIS-EA.COM



VEEEEEELIKA NAGRADNA ANKETA



Magazin PLAY! i partneri nagrađuju verne čitaoce!

Iz zahvalnosti što ste sa nama već godinu i šest meseci, časopis PLAY! je sa svojim najvećim prijateljima i partnerima odlučio da organizuje veliku nagradnu anketu u kojoj ćemo odabrati najbolju igru 2007 po glasovima čitalaca magazina. Najsrećnije (a takvih će definitivno biti dosta) očekuju i vredne nagrade!

Sve što je potrebno da uradite jeste da pošaljete
SMS na broj telefona **1990** u formatu **GAM** vaša_omiljena_igra_2007

(primer - "GAM Unreal Tournament 3", naravno bez navodnika)

i već ste se kvalifikovali za jednu od nagrada. A nagrada zaista ima puno:

1x Grafička kartica Sapphire HD2400PRO

1x Grafička kartica Xpert Vision HD2400XT

1x ASUS P5E3 Deluxe matična ploča

1x ASUS Silent Knight II kuler

1x Logitech G9 miš

1x Logitech G15 tastatura

2x A4 Tech G600 tastatura

1x A4 Tech G700 tastatura

3x A4 Tech G100 tastatura

3x A4 Tech X710F miš

3x A4 Tech HS-6 slusalice



2x A4 Tech AH-680 slusalice

1x A4 Tech AH-810 slusalice

5x A4 Tech X7-500MP game pad

5x A4 Tech X7-300MP game pad

4x Genius Speed Wheel 3

1x Hellgate: London video igra

1 x Crysis video igra

1x Tabula Rasa video igra

1 x Escape from Paradise City video igra

1 x Neverwinter Nights II - Mask of Betrayer video igra

Još jednom - glasanje se obavlja putem SMS-a na broj 1990 u formatu GAM igra_godine
(primer "GAM BioShock", bez navodnika naravno)

BENDER'S BIG SCORE!

Hvala, hvala ... hvala, hvala ... Lepo je čuti od toliko puno ljudi da vam se novi dizajn PLAY!-a dopada. A tek da znate u kakvom je stanju nastajao (što se tiče vremena, protoka informacija i sličnih stvari), tek biste nam onda aplaudirali. Sve u svemu, čestitke naravno idu našem art direktoru Ivanu Ćosiću, a od nas u narednom periodu očekujte i brojna druga poboljšanja i unapređenja.

Ono na šta bih vam takođe skrenuo pažnju jeste da ćemo od ovog broja birati i igru godine, gde ćete nam i vi aktivno pomagati da odaberemo najbolje naslove u 2007 godini. Stoga obratite pažnju na specijalno izdvojene stranice sa objašnjenjem nagradne igre kao i na tekst pored svakog opisa koji vam stavlja do znanja na koji način možete izglasati svoju omiljenu igru.

A pošto je ostalo još samo nekoliko dana do nove godine, želim vam svima sve najbolje u 2008 godini, puno zdravlja, sreće i ljubavi, a nama u PLAY! Redakciji svakako zdravlja pre svega, a zatim i mnogo noviteta ... wait and see.

E da, vratila se Futurama! Obavezno pogledajte Bender's Big Score, dugometražni crtani koji nas ponovo vraća u priču zanimljive ekipe sa Frajem i Lilom na čelu!

TOP 5

1. UNREAL TOURNAMENT 3

Skoro 10 godina kasnije od izlaska prvog Nestvarnog Turnira, pred sobom imamo treći nastavak, koji je u neku ruku dizajniran za konzole, ali je zadržao "duh" UT-a, što možete zaključiti po reakcijama fanova serijala. Ubedljivo najbolja igra ovog broja!

2. NINJA GAIDEN SIGMA

Totalni remake igre koja se pojavila 2004 godine na Xbox-u nudi sve što je i onda nudila za svoje vreme – kvalitetnu grafiku, sadržaj i igrivost. Jedna od najboljih igara u ovom broju.

3. VIVA PINATA

Igra koja po načinu izvođenja dosta podseća na the Sims. Samo što nema porodice, već uređujete baštu, a umesto sims-a tu su pinjate! Likovi "papirnog" omota, puni slatkiša, neophodni za funkcionisanje vaše bašte. Prava igra za post-božićno opuštanje.

4. THE EYE OF JUDGEMENT

Ukoliko želite malo da se na vašoj PlayStation 3 konzoli igrate poteznim kartaškim igrama, na inovativan način, koristeći uređaj kao što je PlayStation Eye kamera, ovo je prava igra za vas.

5. NFS PROSTREET

EA je izbacio 11-ti nastavak Need for Speed serijala, koji malo "skreće" sa puta tradicije pravljenja arkadnih igara, nudeći nešto "realniju" i skill-zahtevniju vožnju. Tema igre su prostreet automobili, ulični, legalni supercharge-ovani custom modeli, često pravljeni baš za drag trke.

Broj 19 – januar 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Nikola Dolapčev, Srđan Bajić,
Uroš Miletić, Luka Zlatić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš
Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović,
Vukašin Stijović, Marko Nešović

LEKTOR:

Petar Starović

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Miroslav Jović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije,
Beograd, 79,

PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik
Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -- Beograd
(Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 -

Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis

izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana

ISSN 1820-6484 + Play! (Online)

COBISS.SR-ID 145535756

54

Need for Speed: Prostreet

EA je izbacio 11-ti nastavak
Need for Speed serijala,
koji malo "skreće" sa puta
tradicije pravljenja arkadnih
igara, nudeći nešto "realniju" i
skill-zahtevniju vožnju. Tema
igre su prostreet automobili,
ulični, legalni supercharge-
ovani custom modeli, često
pravljeni baš za drag trke.



56

F.E.A.R. Perseus Mandate

Drugi stand-alone expansion
pack za F.E.A.R. je tu, nudeći
nam istu priču ali iz očiju
člana tima sekundarne
ekipe F.E.A.R.-a. Nešto slično
Oposing force i Blue shift
nastavcima Half-life-a.



68

SimCity Societies

Societies samo liči na
predhodne SimCity igre,
ustvari se radi o sasvim
drugačijem konceptu igre,
gde se težište igre prebacuje
na urbanistički plan i izgled
metropole. Ako vas je
finansijski deo SimCity igara
ubijao u pojam, ovo je pravo
izdanje za vas.



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluži da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluži da se makar malo izdvoji od drugih.

7	Uvodnik
9	Sadržaj
10	Techware
13	13th page
16	Flash
22	Preview: Brothers in Arms: Hell's Highway
29	Preview: Hired Guns: The Jagged Edge
33	Preview: Soulcalibur IV
39	Preview: Worldshift
43	Preview: The Club
48	Review: Speedball 2 - Tournament
52	Review: Blacksite: Area 51
54	Review: Need for Speed:ProStreet
56	Review: F.E.A.R. Perseus Mandate
58	Review: RTL Winter Sports
60	Review: Viva Pinata
64	Review: Juiced 2 Hot Import Nights
68	Review: SimCity Societies
70	Review: Unreal Tournament 3
76	Konzole: The Eye of Judgement
80	Konzole: Ninja Gaiden Sigma
82	Mobile
84	Hardware: Crypton Penthouse
86	Hardware: Logitech QuickCam Pro
88	Hardware: ASUS Xonar U1
90	Hardware: Logitech G15 keyboard
92	Hardware: Biostar TF 7050-M2
95	Hardware Intervju: PC Berza
97	Software: Editorial
98	Software: Abusing Wikipedia
98	Software: Google Novotarije
100	Software: Firefox trikovi i hakovi

MORE



84- Crypton Penthouse

Prenosivi MP3 i video-player domaćeg brenda Crypton, nudi nam pored kvalitetnog zvuka i slike - odličan izgled, što je jedan veliki plus kod kupaca. Sedmo izdanje Penthouse player-astoji na samom vrhu Crypton-ovih proizvoda.

90- Logitech G15 tastatura

Novi model G15 Logitech tastatura je pred nama i donosi dosta poboljšanja u odnosu na predhodni i prvi model G15 tastatura, posvećenih isključivo igračima. Novi displej, USB hub i novi dizajn su samo par stvari koje nudi ova tastatura.



100- Firefox Trikovi i Hakovi

Želite da ubrzate Firefox? Isključite skaliranje slika? Podesite download manager? Da se igrate sa dizajnom programa? Koristite "chrome" skripte? Kako sve to da uradite i još dosta toga pročitajte u software sekciji...

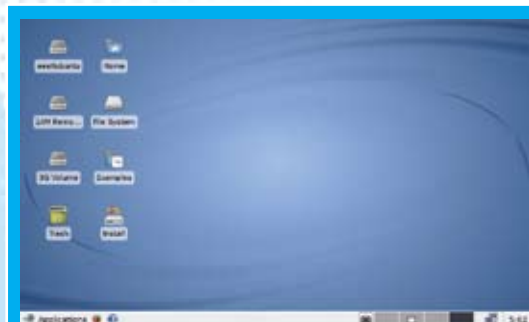


TECHWORLD

CREATIVE ZEN 32GB STIŽE U PRODAJU



Ako vam se dopadaju MP3 plejeri sa Creative logotipom, onda će vas obradovati da se model sa 32 GB memorije napokon pojavio u prodaji po ceni od 350 dolara (trenutno samo u Americi). Novi ZEN opremljen je dvoipoinčnim QVGA ekranom i može da pušta MP3, WMA, nezaštićene AAC, WAV i Audible 2/3/4 fajlove što se tiče zvuka, zatim JPEG, GIF, TIFF, PNG i BMP fajlove od slike, kao i M-JPEG, WMV9m MPEG4-SP, DivX 4/5 i XviD fajlove sa pokretnim slikama.



XUBUNTU 7.10 ZA EEE PC

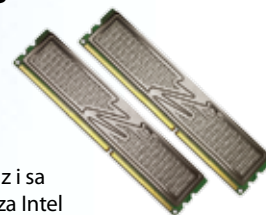
Pojavila se Xubuntu 7.10 Linux distribucija (Ubuntu sa XFCE grafičkim okruženjem) prilagođena radu na Asusovim EEE laptop računarima, koja donosi kompatibilnost sa hardverom ugrađenim u ove prenosnike. "eeeXubuntu" 7.10 se može skinuti preko TORENTA sa linuxtracker.org-a, a "slika" CD-a koju treba narezati na fizički kompakt disk velika je 570 MB.



MSI NX8800GTS- T2D512E-OC

MSI predstavlja najnoviji model grafičke kartice GeForce 8800 GTS 512 MB, oznake MSI NX8800GTS-T2D512E-OC, baziran na NVIDIA G92 čipu. Kartica je fabrički overklokovana pa jezgro radi na 730, šejder jedinice na 1825, a memorija na 1944 MHz što daje do 12% ubrzanja u odnosu na referentni NVIDIA model. Kao što znamo, novi GTS podržava PCI Express 2.0 magistralu, ima funkcionalnih svih 128 stream procesora, PureVideoHD dekodir druge generacije, a uz MSI-jev model stižu originalne igre Colin McRae DiRT i The Lord of the Rings Online. Za sve informacije oko nabavke i dostupnosti, posetite, standardno, www.msi-serbia.com.

OCZ DDR3-1800 XMP ZA INTEL X48 PLOČE



OCZ Technology Group najavljuje nove Intel Extreme Memory DDR3 module deklarirane za rad na 1800 MHz i sa specifikacijama prilagođenim za Intel X48 čipset. Moduli sadrže Intel Extreme Memory (XMP) profile koji služe za plag & plej overklokning, i imaju latenciju CL8 na deklariranoj frekvenciji, uz moguće ostvarivanje CL7 u drugom profilu. Novi PC3-14400 moduli bile dostupni u 2x1 GB dual-channel kompletima uz lifetime garanciju..



MSI P7N SERIJA PLOČA

MSI predstavlja nove ploče iz serije P7N, bazirane na nForce 7 čipovima. MSI P7N Diamond koristi nForce 780i čipset i podržava 3-way SLI tehnologiju, kao i Intelove 45-nanometarske procesore i DDR2 memoriju na najviše 1066 MHz. Uz ploču stiže i Creative X-Fi Xtreme Audio zvučna kartica, prisutni su eSATA konektori i četiri PCI Express x16 2.0 sloti. P7N SLI Platinum je pristupačniji model baziran na nForce 750i SLI čipsetu, podržava običan SLI režim i poseduje tri PCI Express x16 2.0 sloti, uz eSATA portove i 7.1 zvuk.

Oba modela koriste circu-pipe rashladni sistem, kvalitetne POSCAP solid kondenzatore i tastere za resetovanje CMOS-a. Sve dodatne informacije o dostupnosti i nabavci potražite na www.msi-serbia.com

TRANZISTOR NAPUNIO 60 GODINA

16. decembra 1947. u Belovim laboratorijama napravljen je prvi tranzistor, poluprovodnički element koji je direktni "krivac" za nagli razvoj elektronike i minijaturizaciju elektronskih uređaja i kompjutera. Šezdeset godina kasnije, integrisana kola su dostigla ogroman stepen integracije i proizvode se u 45-nanometarskoj tehnologiji, sa težnjom ka prelasku na 32nm, a najjači procesori sadrže stotine miliona ovakvih elemenata koji grade logička kola. Srećan rođendan!

PLAYSTATION FIRMWARE 2.10

Pojavila se nova verzija sistemskog softvera oznake 2.10 za PlayStation 3, koja donosi mnoge korisne novotarije:

- Menjanje glasa u realnom vremenu koristeći voice/video chat (više o korišćenju ove funkcije vidite na www.us.playstation.com/PS3/About/SystemUpdate/PS3_210_update.html#voicechanger)
- Mogućnost reprodukcije DivX i VC-1 (WMV) fajlova! Ipak, nisu podržani zaštićeni fajlovi, DivX 3.11 filmovi i fajlovi veći od 2 GB, a za WMA reprodukciju prethodno morate uključiti Settings -> System Settings -> Enable WMA Playback
- Podržan je Blu-ray Disc Profile 1.1

Novi firmver možete instalirati izlaskom na internet preko konzole, ili skidanjem instalacionog paketa sa uk.playstation.com/help-support/ps3/guides/detail/item60697/Download-now/



ŠKOLA IZ MANILE TUŽI MICROSOFT ZBOG UPUTSTVA ZA OFFICE

Škola iz Manile na Filipinima podnela je tužbu protiv Microsofta, jer je kompanija preko svoje podružnice distribuirala uputstvo za korišćenje Officea XP koji je napisala škola. Ova ustanova traži oko 2.4 miliona dolara na ime odštete, jer je Microsoft distribuirao uputstvo i na kompakt diskovima, iako je dobio licencu za deset hiljada papirnih izdanja.

Microsoft®



VEEEEEELIKA NAGRADNA ANKETA



Magazin PLAY! i AMD nagrađuju čitaoce!

Iz zahvalnosti što ste sa nama već godinu i šest meseci, časopis PLAY! je sa svojim najvećim prijateljima i partnerima odlučio da organizuje veliku nagradnu anketu u kojoj ćemo odabrati najbolju igru 2007 po glasovima čitalaca magazina. Najsrećnije (a takvih će definitivno biti dosta) očekuju i vredne nagrade!

Sve što je potrebno da uradite jeste da pošaljete
SMS na broj telefona **1990** u formatu **GAM** vaša_omiljena_igra_2007

(primer - "GAM Unreal Tournament 3", naravno bez navodnika)

i već ste se kvalifikovali za jednu od nagrada.

Jedan od naših partnera, kompanija AMD, poklanja nagrade u vidu grafičkih kartica najpoznatijih AMD exclusive proizvođača - Sapphire i ExpertVision. Evo spiska nagrada koji nam stiže iz AMD-a:

1x Grafička kartica
Xpert Vision HD2400XT

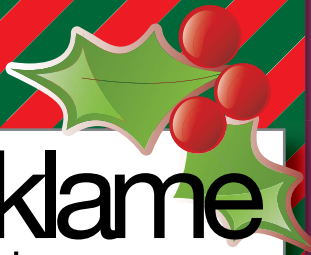


1x Grafička kartica
Sapphire HD2400PRO



Još jednom - glasanje se obavlja putem SMS-a na broj 1990 u formatu GAM igra_godine
(primer "GAM BioShock", bez navodnika naravno)

13th page



Genijalne reklame

Stvar se komplikuje kako krene period Novih godina...

Pored standardnog seta reklama koje svakodnevno gledamo, pojavljuju se i one specijalne, novogodišnje. Naravno, "u svetu" se to događa već oko polovine novembra, kod nas pak hype kreće oko 20. decembra. No, šta je tu je ... produkcija je tokom godina počela da se popravlja pa sada te reklame i imaju nekog smisla a nisu po starom konceptu "sad sve to isto, samo ubacite neke pahulje" pa se kakva smešna reklama i može videti po domaćim kanalima. Međutim, ono što me je oduvek najviše impresioniralo je sistem radijskih reklama. Kao sada na primer, vrti se neka za Olympus fotoaparat. I ide nešto kao – "Deda mraz, KAKAV TI JE TO OLIMPUS FOTOAPARAT?" – "Pa vidiš sine ovo je MUJ 3020 NAJNOVIJI OLIMPUS KOJI PRAVI SUPER SLIKE" – "Jao, idem odmah kupiti taj OLIMPUS". Ili još bolje, kada se potenciraju broj telefona i adresa nekog salona ...

- Vau kako imaš dobru frizuru!
- Da, sredila sam je u salonu Bole!
- U Salonu BOLE?
- Da, u salonu BOLE, Prvomajska 1832 u Zemunu.
- Čekaj da zapišem – Prvoooooaaajskaaa 1832 u Zeeemuunuu.
- Da, a imaju i telefon (zamisli, prim.ured) – 342-302
- Kako, kako?
- 342-302
- Znači 342-304
- Da, 342-304
- Idem odmah da zakažem termin!

Pored tog tipa, najviše me nerviraju one kao na primer za taksi udruženja. Naša bi zvučala nešto kao:

- Taksi PLAY! – 9120
- Taksi PLAY! – uvek slobodan taksi
- Taksi PLAY – 9120
- Taksi PLAY! – 9120
- 9120
- 9120
- PLAY! Taksi – 9120
- 9120
- 9120

E sad, kad bismo hteli da napravimo novogodišnju verziju kao što radi i 95% drugih firmi, ona bi bila ovakva:

- * novogodišnja zvona *
- Ho ho ho
- Taksi PLAY! – 9120
- Taksi PLAY! – uvek slobodan taksi
- Taksi PLAY – 9120
- Taksi PLAY! – 9120
- 9120
- 9120
- PLAY! Taksi – 9120
- 9120
- 9120
- Ho ho ho
- * novogodišnja zvona *

A ako bi nam marketing radila neka poznata domaća marketinška agencija, oni bi verovatno izrodili nešto ovako:

- Ho ho ho, ja sam Deda Mraz i moram deci odneti poklone, ali su mi se pokvarile saonice i sad sam tužan ... ho ho ho ...
- * zvuk sirene *
- Šta je deda, prokuvale saonice?
- Da, i sada ne mogu odneti poklone deci!
- Upadaj u taksi PLAY!, mi uvek stižemo na vreme!
- * zvuk dece koja viču – Jeeeeee *

Bojkot mlečnih proizvoda

Ako ste od 10. do 15. decembra učestvovali u bojkotu mlečnih proizvoda, izgleda da to nije bilo uzalud. Iako su mnogi prognozirali krah ove akcije, posebno iz razloga što je ona ipak započela na internetu i bez puno medijske pompe, izgleda da su se svi oni prevali. Vest je u jednom trenutku stigla i do televizijskih i pisanih medija, a sudeći po informacijama sa terena, prodaja mlečnih proizvoda zaista je opala u tih pet dana. Naravno, pitanje je koliko će to zaista uticati na proizvođače mlečnih proizvoda (iako oni sami navode da su "uznemireni" zbog bojkota), ali je važno da se nešto događa.

Kako će sve to ići nadalje, ostaje da se vidi, ali je važno da nakon kraja ove akcije svi ne pohrle u prodavnice da nadoknade sve te mlečne proizvode koji su im proteklih dana/ nedelja nedostajali.

Da li to znači da ćemo uskoro moći da vidimo slične akcije i prema drugim proizvodima koji imaju nerealno visoku cenu u našoj zemlji?

XFX 8800GTS ALPHA DOG I XXX

XFx predstavlja nove GeForce 8800 GTS Alpha Dog modele bazirane na G92 čipu, i to u standardnom (PV-T88G-UDF) i XXX (PV-T88G-UDD) izdanju. Standardna verzija ima taktove od 650, 1625 i 1940 MHz (GPU, šejderi, memorija), dok overklokovana XXX varijanta donosi frekvencije od 678 MHz za jezgro i 1725 MHz za šejdere.



SAPPHIRE POKRENUO IGRAČKI SAJT

SapphireTech pokrenuo je novi sajt posvećen igranju na aktuelnom konzumentskom hardveru, kao što su PC računari i present-gen konzole. Sajt uključuje vesti, opise, mirrore za patcheve i drajvere, a služi i za promociju nove Atomic serije hardvera koja se sastoji od grafičkih kartica, matičnih ploča i prateće opreme. Sajt možete videti na www.sapphiretechdirect.com.

ex ecentar
HARDWARE & NETWORK SOLUTIONS
Ibarska 2, Beograd
tel: 011/2432 137, 2447 190

RAČUNARI SA 8% PDV-a

KREDITI ZA 30 MIN ŽIRANATA
ODLASKA U BANKU
ADMINISTRATIVNE ZABRANE
GARANCIJA 3 GODINE
ISPORUKA NA TERITORIJI CELE SRBIJE

exe.Solution

CPU Pentium E2160	MB Gigabyte 945P-S3	MEM 1GB DDR2-800	VGA GA 2600XT/256MB	HDD 250GB/16MB/SATA2	DVD/DRW DVD Rezač 18x	MODEM 56K Lucent	CASE EuroCase 400W	cena 34.290din*
CPU Athlon64 X2 4000+	MB Gigabyte M62S-S3	MEM 1GB DDR2-800	VGA Gigabyte 7300GT/256	HDD 160GB/8MB/SATA2	DVD/DRW DVD Rezač 18x	MODEM 56K Lucent	CASE EuroCase 400W	cena 26.690din*

exe.Ultimate

CPU Core 2 Duo E6750	MB Gigabyte P35-DS3L	MEM 2GB DDR2-800	VGA GA 8800GT/640MB	HDD 500GB/16MB/SATA2	DVD/DRW DVD Rezač 18x	MODEM 56K Lucent	CASE CM Centurion 430W	cena 61.690din*
CPU Core 2 Duo 4500	MB Gigabyte P35-DS3L	MEM 2GB DDR2-800	VGA Gigabyte 8600GT/256	HDD 320GB/16MB/SATA2	DVD/DRW DVD Rezač 18x	MODEM 56K Lucent	CASE EuroCase 400W	cena 42.690din*

exe.Inspirator

exe.Executor

Razer na poklon az svaki računar!

Izaberite rok otplate i visinu rate!

*CENE SU SA URACUNATIM PDV-OM

VEEEEEELIKA NAGRADNA ANKETA



Magazin PLAY! i Logitech nagrađuju čitaoce!

Iz zahvalnosti što ste sa nama već godinu i šest meseci, časopis PLAY! je sa svojim najvećim prijateljima i partnerima odlučio da organizuje veliku nagradnu anketu u kojoj ćemo odabrati najbolju igru 2007 po glasovima čitalaca magazina. Najsrećnije (a takvih će definitivno biti dosta) očekuju i vredne nagrade!

Sve što je potrebno da uradite jeste da pošaljete
SMS na broj telefona **1990** u formatu **GAM** **vaša_omiljena_igra_2007**

(primer - "GAM Unreal Tournament 3", naravno bez navodnika)

i već ste se kvalifikovali za jednu od nagrada.

Jedan od naših partnera, kompanija Logitech, poklanja nagrade iz svog distributivnog programa.

Evo nagrada koje nam stižu iz Logitech-a:

1x

Logitech G15
tastatura



1x

Logitech G9 miš

Još jednom - glasanje se obavlja putem SMS-a na broj 1990 u formatu GAM igra_godine
(primer "GAM BioShock", bez navodnika naravno)

FLASH

Nova Command & Conquer pucačina

Sajt PlanetCNC objavljuje nekoliko skenova iz najnovijeg broja Game Informera, u kome ima ekskluzivan tekst o sledećoj pucačini smeštenoj u Command & Conquer svet. Igra izlazi za PC, PS3 i Xbox 360, a sajt VideoGamersBlogger.com ima dodatne detalje, kao da se radnja dešava jedanaest godina nakon Tiberium Wara i da će biti u pitanju squad-based shooter sličan Ghost Recon Advanced Warfighteru i Rainbow Six Vegasu. Glavni protagonist je Ricardo Vega, penzionisani GDI komandant, a pored single player režima postojeće i kooperativni mod. Izlazak se očekuje za kraj sledeće godine.



Kane's Wrath izlazi 24. marta

Electronic Arts potvrđuje da će ekspanzija Kane's Wrath za popularni Command & Conquer 3 izaći 24. marta sledeće godine za PC i Xbox 360. Preorder varijanta koja će biti dostupna od 26. decembra sadržaće nekoliko dodatnih mapa kao i DVD sa bonus materijalom.

Izbačena Kobra iz Starcrafta 2

Razvojni tim Starcrafta 2 odlučio je da kompletno izbaci Cobra jedinicu iz igre i da je nadomesti proširenjem polja delovanja Thora i na vazduh i na zemlju. Takođe, Blizzardov community menadžer Karune traži mišljenje fanova o vizuelnom aspektu ove igre. Svi komentari biće sakupljeni od strane fan sajtova i prosleđeni senior art direktori Samwiseu Didieru iz Blizzarda. Sve o tome vidite ovde: <http://www.blizzplanet.com/news/1919/>



Osnivač FASA-e vratio prava na Mechwarrior

Jordan Weisman, osnivač firme FASA, WizKids i 42 Entertainment, javlja da je ponovo licencirao prava na igru MechWarrior, kao i na Shadowrun i Crimson Skies od Microsofta. Kaže i da još ne namerava da objavljuje planove za nastavke, ali će se truditi da obraduje i zadovolji stare fanove (koji teško da će to ceniti, s obzirom da im senilnost kao posledica duboke starosti to ne dozvoljava). Ne zna se da li će vraćanje licence uticati na projekat Mechwarrior: Living Legends koji rade fanovi, obzirom da je Microsoft mod timu dozvolio korišćenje BattleTech imena i pratećih pojava u njihovoj totalnoj konverziji Crysisa. Ipak, sudeći po reklamama za posao na sajtu SmithAndTinker.com, predviđa se da je sledeći projekat ove kompanije najverovatnije MMO igra.



EVE™

ONLINE



PRIDRUŽI SE SVETSKOM NAJVEĆEM
IGRAČKOM SVEMIRU

PROBAJ BESPLATNO 14 DANA | WWW.EVE-ONLINE.COM/SRBIJA

NEVEROVATNA GRAFIKA | ATMOSFERA | PREKO 35.000 HILJADA IGRAČA | SRPSKE KORPORACIJE I KLANOVI

VEEEEEELIKA NAGRADNA ANKETA



Magazin PLAY! i ExtremeCC nagrađuju čitaoce!

Iz zahvalnosti što ste sa nama već godinu i šest meseci, časopis PLAY! je sa svojim najvećim prijateljima i partnerima odlučio da organizuje veliku nagradnu anketu u kojoj ćemo odabrati najbolju igru 2007 po glasovima čitalaca magazina. Najsrećnije (a takvih će definitivno biti dosta) očekuju i vredne nagrade!

Sve što je potrebno da uradite jeste da pošaljete
SMS na broj telefona **1990** u formatu **GAM** vaša_omiljena_igra_2007

(primer - "GAM Unreal Tournament 3", naravno bez navodnika)

i već ste se kvalifikovali za jednu od nagrada.

Jedan od naših partnera, kompanija ExtremeCC, poklanja nagrade u vidu najvećih hitova igračke industrije iz njihovog distributivnog programa. Evo spiska nagrada koji nam stiže iz ExtremeCC-a

- 1X Hellgate: London video igra
- 1X Crysis video igra
- 1X Escape from Paradise City video igra
- 1X Tabula Rasa video igra
- 1X Neverwinter Nights II - Mask of Betrayer video igra



Još jednom - glasanje se obavlja putem SMS-a na broj 1990 u formatu GAM igra_godine
(primer "GAM BioShock", bez navodnika naravno)

Cena poruke 10 dinara + PDV. Važi za 062, 063, 064 i 065 mreže.



Deus Ex 3

Sajt 1UP.com napravio je mali intervju sa Stephanom D'Astousom iz Eidosovog montrealaskog studija. Govorili su o novom Deus Exu 3, a bitni podaci su da će definitivne platforme za koje će igra izaći biti objavljene najkasnije na leto (sigurni su PC i obe next-gen konzole, dok od starijih platformi nema ništa), niko iz Eidos Montreala nije radio na prethodnim Deus Ex igrama, a tim će se maksimalno truditi da očuva dijaloge, uzročno-posledični sistem razvoja priče i dubinu prvog dela. Ceo intervju pročitajte ovde: <http://www.1up.com/do/newsStory?cld=3164708>



BioShock patch 1.1

2K Games izbacuje patcheve za PC i Xbox 360 verzije BioShocka. Patch stiže u dve varijante: UK/US/German i "Rest of the world". Oba su teška ispod 30 MB, a sajt The Cult of Rapture objavljuje listu noviteta i ispravki u patchu. Ubačeni su novi plazmidi i genetski tonici (Machine Buster 1 i 2, Vending Expert 1 i 2, Sonic Boom 1 i 2, EVE Saver), a PC izdanje pored popravki brojnih bagova sadrži i dugo očekivanu podršku za widescreen monitore (ovoga puta pravu).



uredjuje: Ivan Todorović

FLASH

FARCRY2

Far Cry 2 i Dunia endžin

Na sajtu igre Far Cry 2 pojavili su se screenshotovi i video klipovi koji demonstriraju mogućnosti Dunia endžina, koji igra koristi za renderovanje grafike. Na sajtu se mogu naći četiri tech demoa i prikazuju smenu dana i noći, prikaz vegetacije i druge prirodne lepote koje će igračima ponovo izbijati novac iz džepa. Podsećamo, Far Cry 2 razvija Ubisoft Montreal, a o Dunia endžinu čitajte ovde: <http://www.farcry2-hq.com/lang.php?redirect=news,54.htm>



Prvi detalji o Call of Duty 5

Pojavili su se prvi detalji o sledećem nastavku popularnog Call of Dutyja - ne samo što će ga praviti Treyarch (koji je radio trojku, dok je četvorku napravio Infinity Ward), nego što će se ponovo dešavati u vreme Drugog svetskog rata. Pravo iznenađenje, obzirom na ogromnu popularnost nedavno izašlog četvrtog dela, ali nadamo se da znaju šta rade.

acme®

www.acme.eu

We think the same



Vrhunska računarska oprema i pribor

Uvoz i distribucija
Ex Ecentar doo
tel: 011/2447 190
prodaja@excentar.com

Besplatni shooter Warmonger

Nakon nekoliko beta izdanja, NetDevil izbacuje finalnu verziju svog first-person shootera baziranog na Unreal endžinu. Igra je besplatna, poseduje AGEIA fiziku i ima šest multiplejer mapa. Paket težak 437 MB možete naći na nekom od sledećih linkova:
<http://www.gamershell.com/news/43755.html>
<http://www.atomicgamer.com/file.php?id=65683>
<http://files.filefront.com/Warmonger+Operation+Downtown+De+struction/9142023/fileinfo.html>



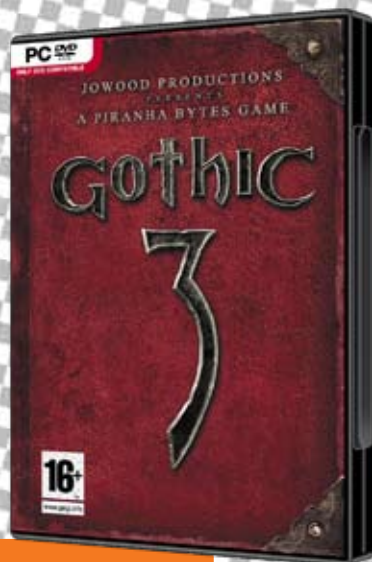
Halo 3 map pack stiže 11. decembra

Microsoft objavljuje da će prvi downloadabilni paket mapa za Bungiev Halo 3 izaći 11. decembra, sadržiće tri nove mape i koštaće čak 10 dolara. Takođe, isti paket mapa biće dostupan besplatno na proleće u okviru drugog paketa. Imena mapa su Standoff, Rat's Nest i Foundry.



Najavljen Rainbow Six Vegas 2

UbiSoft u objavi za štampu najavljuje drugi deo Rainbow Six Vegasa za mart 2008. Nastavak takođe razvija UbiSoftov studio u Montrealu, a igra stiže za PC i present-gen konzole i donosi kako kooperativni multiplejer mod, tako i pristup istoj situaciji iz više uglova.



Gothic 4 zvanično najavljen

JoWood je zvanično najavio Gothic 4, koga ovaj put razvija nemački Spellbound Entertainment, pošto je Piranha dobila nogu nakon katastrofalne tehničke realizacije trećeg dela.

Novi nastavak nosi dodatak "Genesis" u imenu ali ne znači "restart" cele serije. Ono što se za sada zna je da se četvorka neće dešavati pre prvog dela, a priča, karakteri i dijalози biće nalik na Gothic 2, dok će igra najverovatnije biti podeljena na poglavlja. Naravno, fantazijsko okruženje imaće evropski "šmek" uz sveprisutnu gotsku atmosferu. Autori, koji su inače radili na većem broju rol-plej igara iz davnina, najavljuju dinamičniji borbeni sistem i blago izmenjeni interfejs u odnosu na prethodne delove, a za grafiku brinuće se Trinigy Vision endžin.

Datum izlaska je nepoznat, ali igra sigurno prvo stiže za PC, a tek kasnije za Xbox 360 i PlayStation 3.

Gothic 3 community patch 1.5.2

Pojavio se novi neoficijelni patch oznake 1.5.2 za hit RPG igru Gothic 3, koja je inicijalno patila od brojnih bagova ali je zahvaljujući udarničkom trudu Gothic 3 komune mnogo problema eliminisano, a i sama igra je sada dosta optimizovana pa radi mnogo bolje nego osnovno izdanje. Glavni novitet novog patcha jeste kompletno uklanjanje zaštite od kopiranja, tako da sada mirno možete igrati bez držanja originalnog diska u dražvu. Zvaničnu stranicu posvećenu ovom patchu, na kojoj se nalaze linkovi za download, posetite ovde: <http://forum.jowood.com/showthread.php?t=149930> Pre instalacije community patcha morate imati poslednji zvanični patch 1.12.

Developeri Stalkera od sada rade i za Xbox 360

Kreatori popularnog first-person shootera STALKER, firma GSC Game World, objavljuju da su postali sertifikovani Xbox 360 developeri, na šta su jako ponosni s obzirom da im je kao studiju u zemlji bivšeg Sovjetskog saveza bilo potrebno više od dve godine kako bi sklopili partnerstvo sa Microsoftom. GSC Game World kaže da će od sada razvijati multiplatformske igre, što je u skladu sa aktuelnim trendovima u industriji video igara.

Ipak, developeri kažu da će i dalje najviše pažnje obraćati na PC - nadamo se da će im razvoj budućih igara trajati kraće nego STALKER, koji je koristio endžin čija je izrada započela pre mnogo godina kada su u modi bili multitekskuriranje i fiksne funkcije grafičkih čipova, pa je naknadno krpljen DirectX 9 efektima, što je rezultovalo katastrofalnom neoptimizovanošću i činjenicom da je igra jako loše radila na visokom nivou detalja i jačim mašinama u trenutku izlaska.

Two Worlds: The Temptation

Reality Pump najavljuje ekspanziju The Temptation za svoju rol-plej avanturu Two Worlds. Ekspanzija donosi nove regione za istraživanje, neprijatelje, unapređenu veštačku inteligenciju, prerađene Drak'ar i Oswaroh oblasti i još štošta. Takođe će se pojaviti i PlayStation 3 port, a igra stiže tokom drugog kvartala sledeće godine.



Web varijanta Heroes of Might and Magica

Ubisoft u objavi za štampu najavljuje Heroes of Might and Magic Kingdoms, kompletno web-baziranu poteznu strategiju za igranje iz browsera, najavljenju za proleće 2008. Kako kažu, hiljade igrača moći će da upravljaju svojim virtualnim kraljevstvima, bore se međusobno, trguju i grade svoje heroje. Igra neće zahtevati download niti instalaciju, a za betu se možete prijaviti na sajtu:

<http://www.homkingdoms.com/>



Izdavač: Ubisoft

Razvojni tim: Gearbox Software | Platforma: PC

Datum izlaska: prvi kvartal 2008.

Link: www.hellshighwaygame.com

Brothers in Arms: Hell's Highway

PREVIEW





Najveća airborne invazija u drugom svetskom ratu, verovatno i u istoriji, operacija "Market Garden" neuspešno je okončana na štetu savezničkih trupa, koje su naišle na čvrstu nemačku odbranu u pokušaju da rat brzinski privedu kraju. U nedelju, 14. septembra 1944. godine američke jedinice, nakon četiri uspešno osigurana mosta, nisu smogle dovoljno snage da preuzmu i peti po redu, Rhine Bridge, koji je eksplodirao par trenutaka pre no što su stigli bilo šta da učine. U centar ove napete situacije ulazi Matt Baker, kog se sećamo iz prethodna dva dela, Road to Hill 30 i Earned in Blood, sada kao lider elitne jedinice Rangera sa zadatkom da počisti lokaciju od nemaca.

Brothers in Arms: Hell's Highway je nova pucačina koja nam stiže iz Gearboxove kuhinje, a najavljena je za početak 2008. Inače to je treći po redu naslov dobro poznatog serijala ratne tematike, koji je svojevremeno doneo pravo osveženje u moru sličnih WWII pucačina.

Gearbox je ovog puta uložio dosta truda u ostvarivanju pune filmske atmosfere, omogućivši igraču da stvori osećaj pripadnosti vojnoj jedinici kojom komanduje i za živote čijih članova je odgovoran. Postoji gomila takozvanih "bro-mos" trenutaka ("brotherhood

moments", kako ih naziva razvojni tim) koji dočaravaju čvrstu emotivnu vezu među saborcima i duh zajedništva, snažno emotivno uvlačeći igrača. Članovi Vašeg tima nisu samo još jedna ekipa koja će poginuti iza narednog ćoška i biti zamenjena u sledećem nivou, oni su živi ljudi puni osećanja, sa porodicama, ženama i decom koji željno očekuju njihov povratak kući. Momenata u kojima vam, bilo konverzijski bilo delima, saborci pokazuju naklonost i bratsku bliskost je mnogo, a sve to je lepo upakovano kroz skriptovane cinematic scene koje su "tečno" provučene kroz gameplay. Između

ovih scena i gameplaya nema učitavanja, load screenova, niti bilo kakvih prelaza iz akcije u priču i obrnuto, čak se i nivoi neprimetno učitavaju jedan za drugim.

Uvedeno je dosta noviteta u sistemu izvođenja kao i načinu zadavanja komandi. Jedan od njih je i mehanika zauzimanja zaklona, koja funkcioniše slično kao i u starom dobrom Rainbow Six: Vegasu. Dovoljno je da se približite ogradi, zidu ili bilo kom drugom čvrstom objektu, pritiskom na jedan taster kamera će preći u treće lice a vi ćete biti na sigurnom, odakle ćete moći da uzvratite vatru.



VEEEEEELIKA NAGRADNA ANKETA



Magazin PLAY! i ASUS nagrađuju čitaoce!

Iz zahvalnosti što ste sa nama već godinu i šest meseci, časopis PLAY! je sa svojim najvećim prijateljima i partnerima odlučio da organizuje veliku nagradnu anketu u kojoj ćemo odabrati najbolju igru 2007 po glasovima čitalaca magazina. Najsrećnije (a takvih će definitivno biti dosta) očekuju i vredne nagrade!

Sve što je potrebno da uradite jeste da pošaljete
SMS na broj telefona **1990** u formatu **GAM** vaša_omiljena_igra_2007

(primer - "GAM Unreal Tournament 3", naravno bez navodnika)

i već ste se kvalifikovali za jednu od nagrada.

Jedan od naših partnera, kompanija ASUS, poklanja nagrade u vidu matične ploče i kulera iz svog proizvodnog programa. Evo nagrada koje nam stižu iz ASUS-a:

1x

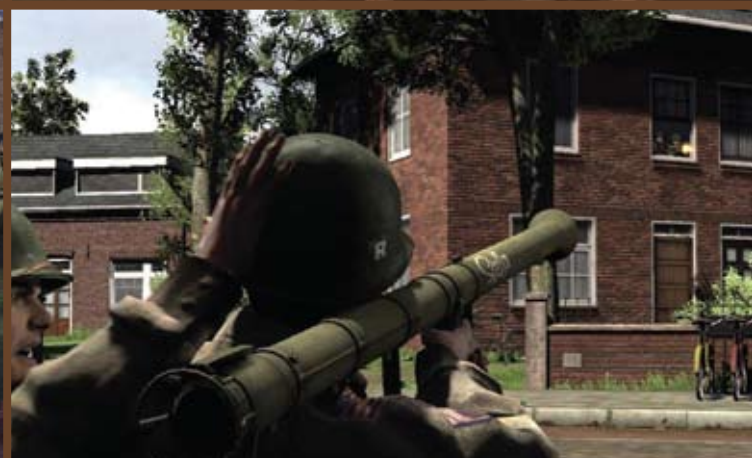
ASUS P5E3 Deluxe
matična ploča



1x

ASUS
Silent Knight II
kuler

Još jednom - glasanje se obavlja putem SMS-a na broj 1990 u formatu GAM igra_godine
(primer "GAM BioShock", bez navodnika naravno)



Sistem komandi je veoma jednostavan i intuitivan, dovoljno je selektovati jedan od timova (assault team, bazooka team, fire team, tenkove i td.) i pojavice se kontekst meni odakle ćete moći da naredite napad, pošaljete tim na neku lokaciju, kažete jednom squadu da prati drugi i sl. Međutim i bez vaših komandi oni će znati šta da rade, i to veoma mudro: u slučaju da primete neprijatelja u blizini počće međusobno da šapuću čekajući vašu reakciju, kako ne bi alarmirali ostale trupe. U igri neće biti health paketića niti bilo kakvih vizuelnih identifikacija o trenutnom stanju energije, već će u situacijama kada

ste pogođeni ceo ekran pocrveneti u blur fazonu i time signalizirati da vas jedan metak deli od sanduka. U tim trenucima dovoljno je stati u zaklon i zdravlje će se povratiti samo.

Velika pažnja je posvećena vizuelnom aspektu i uopšte detaljima, drugim rečima igra izgleda sjajno. Za svaku pohvalu je visok nivo destruktibilnosti okruženja, koji ima bitnu ulogu u gameplayu i dozvoljava da, recimo, pogodite nemce kroz drvenu ogradu, nameštaj ili čak bazookom dignete u vazduh kompletno neprijateljsko gnezdo načinjeno od džakova peska. Gearbox tim

je dodao i posebne slow-motion sekvence koje se automatski aktiviraju u situacijama kada igra želi da vas nagradi za neku atraktivnu akciju kao što su snajperski pogodak, impresivno baratanje granatom i sl. Tada će kompletna sekvenca biti prikazana frejm po frejm.

Sve do sada prikazano zaista obećava, Hell's Highway ima puno potencijala, a da li će prevazići svoje prethodnike ili ostati samo još jedna WWII pucačina saznaćemo u skorijoj budućnosti.



VEEEEEELIKA NAGRADNA ANKETA



Magazin PLAY! i ALTI nagrađuju čitaoce!

Iz zahvalnosti što ste sa nama već godinu i šest meseci, časopis PLAY! je sa svojim najvećim prijateljima i partnerima odlučio da organizuje veliku nagradnu anketu u kojoj ćemo odabrati najbolju igru 2007 po glasovima čitalaca magazina. Najsrećnije (a takvih će definitivno biti dosta) očekuju i vredne nagrade!

Sve što je potrebno da uradite jeste da pošaljete
SMS na broj telefona **1990** u formatu **GAM** vaša_omiljena_igra_2007

(primer - "GAM Unreal Tournament 3", naravno bez navodnika)

i već ste se kvalifikovali za jednu od nagrada.

Jedan od naših partnera, kompanija ALTI, poklanja nagrade iz distributivnog programa kompanije Thermaltake. Evo spiska nagrada koji nam stiže iz Thermaltake-a:

1x

Thermaltake
ArmorJR VC3000BNS



1x

Thermaltake
Soprano VB100SNS

Još jednom - glasanje se obavlja putem SMS-a na broj 1990 u formatu GAM igra_godine
(primer "GAM BioShock", bez navodnika naravno)



Cena poruke 10 dinara + PDV. Važi za 062, 063, 064 i 065 mreže.



Thermaltake
COOL ALL YOUR LIFE



GFI Russia

Izlazi: Tokom 2008.

Kontakt: http://www.gfi.su/index1.php?langid=2&idt=675&categ_id=39&men_id=11

Hired Guns: The Jagged Edge

PREVIEW





Kada prvi put preletite preko ovog naslova i vidite screenshotove, sigurno ćete se podsetiti legendarnog Jagged Alliancea. Za one koji se ne sećaju ovog sjajnog naslova, u pitanju je mešavina squad based strategije i RPG-a sa dodatim 4X (eXpand, eXploit, eXplore i eXterminate – u slobodnom prepevu bi to bila 4I izrasti, iskoristi, istraži i iskoreni) elementima. Jagged Alliance je bio inspirisan UFO serijalom, ali je dodat šarm B filma i ta formula je upalila. Hired Guns: The Jagged Edge je igra koja puca na tron koji i dalje drži Jagged Alliance 2, a GFI Russia, tim koji ga pravi ima dovoljno iskustva sa JA serijalom, pošto su imali šansu da naprave Jagged Alliance 3D i JA3, ali su je uprskali.

autor: Luka Zlatić





TimeShift je imao interesantan proces razvoja, od budžet pucačine do igre koju izdaje poznat izdavač. Uz dosta odlaganja i, čak, priča o odustajanju od igre. Produženo vreme razvoja se pozitivno odrazilo na igru koja izgleda znatno bolje i ozbiljnije nego pre, recimo, godinu dana. Iako se vidi da je engine "jeftin", i da dizajneri nisu vrhunske zanatlije, ovaj naslov je sasvim prijatan za oko, a odlično korišćenje efekata uspeva da nam prikaže neke zaista sjajne scene. Slična priča važi i za zvučnu podlogu igre, koja se ukratko može opisati kao jak prosek.

Ključna fora u igri je pomenuto vremensko odelo. Ono ne služi samo kao vremeplov, već igraču zaista daje određenu dozu kontrole nad protokom vremena. Dakle, vreme možete usporiti, ukočiti ili vratiti unazad, što je posebno važno u pojedinim okršajima. Bullet time na kub. Kada se na to doda tendencija igre da neprijatelji nailaze u ogromnim količinama, jasno je da je moguće odraditi do sada neviđene borbene scene. Problem je samo u jednoj sitnici – odelo ima "zaštitu od paradoksa" ugrađenu i ono će vam prečesto određivati koji od tri načina treba da koristite. Što je još gore, neke "zagonetke" su tako dizajnirane da iako vam se čini logično i moguće da ih pređete na jedan način, morate to da učinite onako kako su autori

igre zamislili. Dakle, tokom cele igre postoji taj osećaj da ona obećava mnogo kontrolom protoka vremena, ali onda sama oduzima pravo na ispunjenje tog obećanja.

Kada ne koristite specijalne mogućnosti odela, borbe su i dalje sasvim prihvatljive. Oružja su dobro dizajnirana i osećaj prilikom pucanja je ok. Veštačka inteligencija protivnika nije baš na visokom nivou i oni nikada ne rade ništa iole lukavo, što bi vas nateralo da odustanete od ustaljenog načina igre. Odelo ima dve velike pomoći igraču, radar koji konstantno prikazuje lokacije protivnika, i mogućnost da ga izleći nakon par sekundi mirovanja. Dakle, ukoliko se sakrijete iza zida (a skoro svaka lokacija ima bar jedno mesto na kom možete predahnuti), i dopunite, možete lako opet da izvirite i eliminišete zlikovce. Po ponašanju crvenih strelica ćete videti da li i oni miruju (najčešće), ili se odlučuju na juriš. Jednom kada u juriš prilično je lako naslagati ih jednog po jednog. Čak i na najtežem nivou.

Nakon što pređete kampanju za nekih deset sati, možete se okušati i u okršajima za više igrača. Kontrolisanje protoka vremena u ovom modu ne pada na pleća odela, nego tri vrste granata koje deluju

u određenom radijusu. Ključ dobrog provoda je, kao i u većini slučajeva, naći dobru ekipu, koja zna šta radi. U najgorem slučaju, svi učesnici će besomučno bacati granate oko sebe, što je zabavno prvih par minuta ali brzo dosadi. Modova ima nekoliko, od klasičnog deathmatcha (svi protiv svih), preko capture the flaga (ukrasti zastavu iz jedne baze i preneti je u drugu) i igre jedan na jedan do moda king of time, u kojoj se igrači utrkuju ko će prvi da dođe do objekta koji ih čini neosetljivim na vremenske granate, pa onda mogu lakše da skupljaju fragove. Naravno, jednom kada igrač uzme objekat, za očekivati je da se ostali udruže protiv njega. Iako TimeShift nema spektakularan multiplayer, dovoljno je zanimljiv i zabavan za neobavezno igranje. Vrlo je moguće da će igrači koji imaju uslova više vremena provesti u modovima za više igrača nego u kampanji.

Iako ima igrača kojima će samo napucavanje + kontrola nad porotkom vremena biti jako zabavni, ostaje činjenica da potencijal nije u potpunosti iskorišćen, te da dosadne misije, priglupi protivnici, loše zagonetke i ostale mane spuštaju TimeShift na nivo jakog proseka.





PREVIEW



Soulcalibur IV

Soulcalibur je institucija.



autor: Vladimir Dolapčev

Još od trenutka kada je prvi put predstavljen pod imenom Soul Edge pre više od 10-tak godina, mnogi ga vide kao jednu od najvažnijih borilačkih franšiza. Pedigre koji je serijal izgradio je jednostavno savršen – Soul Edge (odnosno Soul Blade u nekim delovima sveta) važi za najbolju borilačku igru za stari PSX, prvi nastavak, Soulcalibur, nosi istu titulu na DreamCastu, dok Soulcalibur 2 sigurno

može da se svrsta među 3 najkvalitetnija žanrovska ostvarenja za generaciju konzola koja je sada na izdisaju. Možda upravo zbog toga, mnogi su bili razočarani onim što je doneo Soulcalibur 3 kojeg smo i mi svojevremeno predstavili. Nije sporno da je igra pokupila visoke ocene i da ih je zaslužila, ali joj je definitivno nedostajala svežina.

Uvažavajući brojne kritike, Project Soul se razvoju novog nastavka posvetio vrlo ozbiljno. Za razliku od Eda Boona, glavnog i odgovornog za Mortal Kombat serijal koji trenutno pokušava da ga osmisli od početka, Soulcalibur IV će čak vratiti neke elemente iz "dvojke" (guard impact) uz daleko veću pažnju posvećenu balansu snaga, što je bio i najveći problem prethodnika. Razlog za to mnogi vide u





činjenici da je Soulcalibur 3 prvo poglavlje u franšizi koje je rađeno ekskluzivno za konzolu, umesto da kao i ranije bude portovano sa automata koji je praktično predstavljao poligon za višemesečno testiranje. Pošto je i ovaj deo namenjen samo vlasnicima PlayStationa 3 i Xbox360, opravdano se pojavljuje bojazan da će nas zadesiti ista stvar. Programeri međutim tvrde da to sigurno neće biti slučaj, jer

je testiranju posvećeno izuzetno mnogo vremena. Dodatni razlog za sigurnost je najavljena mogućnost preuzimanja update-a preko Interneta, mada se autori nadaju da za to neće biti potrebe. Što se tiče samog izvođenja, na njemu kao što rekosmo neće biti radikalnih zahvata. Kao jedna od većih novina najavljuje se da će protivnike sada biti moguće poraziti na jedan potpuno novi način, mada je u ovom trenutku teško i





predvideti o čemu se zapravo radi. Ono što nas raduje jeste da će suparnike sada biti mnogo teže dobiti klasičnim izbacivanjem iz ringa – razlog za to se ne krije samo u činjenici da su arene veće nego ranije, nego i da su po pravilu gotovo potpuno ograđene i sadrže interaktivne elemente nalik na poslednjih nekoliko igara iz MK serijala.

Od svog pojavljivanja na DreamCastu Soulcalibur je sinonim sa terminom "vizuelni spektakl" -neverovatan kvalitet grafike oduvek je bio zaštitni znak serijala, i nema nikakve sumnje da će se ta tradicija nastaviti. Iako još uvek nisu dodati neki specijalni efekti poput HDR osvetljenja, Soulcalibur IV već sada nagoveštava da će postaviti nove standarde. Osnovna ideja vodilja je da frame rate po svaku

cenu bude zakucan na 60 FPS, tako da će se u slučaju potrebe, kompromis vršiti u pogledu radne rezolucije za koju je očekivati da će biti spuštена na 720p. Višak poligona se naravno najviše oseti na likovima koji izgledaju zaista spektakularno. Tu pre svega mislimo na Ivy čije ogromno poprsje deluje kao da će svakoga trenutka da izleti iz oskudnog komada odeće koji je pokriva, što u malo





manje drastičnom obliku važi i za ostale ženske likove. Osim nje, izvesno je da će veliku većinu spiska boraca činiti poznata imena – već sada su potvrđeni Astaroth, Cassandra, Ivy, Mitsurugi, Nightmare, Raphael, Siegfried, Sophitia, Taki, Tira, Voldo i Xianghua dok je od novih likova za sada predstavljena samo Hilde, princeza fiktivne evropske kraljevine Wolfkrone.

Kao što možete i da pretpostavite, online komponenta će od starta biti integrisana ali još nije rečeno kakva će tačno biti njena struktura. Izvesno je samo da ćete u online okršaje moći da vodite i likove koje sami kreirate u nadajmo se, vrlo detaljnom editoru.

Što se tiče single playera, poznato je da se Chronicles of the Sword neće vraćati (hvala bogu, dodali bismo) već da će svoje mesto

ustupiti novom modu koji pogađate, još uvek nije predstavljen.

Iako još nije dospao u završni stadijum razvoja, SC IV obećava zaista vrhunsku zabavu. Savršena grafika, izbalansiran gameplay i makar nekoliko suštinskih novina sigurno će omogućiti da i ovaj nastavak svrstamo u "must have" kategoriju.





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Black Sea Studios

Izlazi: Mart 2008.

Kontakt: www.worldshift-game.com

Worldshift

PREVIEW



autor: Luka Zlatić

Razvoj ljudske rase je trebalo da kulminira kolonizacijom Sunčevog sistema. Tokom 21. veka to se i desilo, ali je u naš sistem ušao i misteriozni objekat nazvan "Shard Zero", koji je imao moć da menja prirodu svega što se oko njega nalazi. Pre nego što je čovečanstvo stiglo da reaguje, ovaj objekat se sudario sa Zemljom i potpuno promenio tok evolucije. Hiljadama godina kasnije, civilizacija koju mi poznajemo je samo daleki mit. "Shard Zero" i dalje deluje mutirajući Zemlju, ponekad posle vekova mirovanja, a ponekad i više puta u nekoliko sati. Ljudi žive u pet velikih gradova i pokušavaju da prežive, izbegavajući efekte Sharda i sakupljajući neophodne resurse. Između gradova žive mutanti, odbačeni od svih pet zajednica. A na Zemlju stižu i vanzemaljci koji smatraju da će im "Shard Zero" spasiti civilizaciju.





Ovo je, ukratko, zaplet igre Worldshift, za koju su zaslužni zaposleni u Black Sea Studios razvojnom timu, koji je lociran u Bugarskoj (nekima su poznati po igri Knights of Honor). Njihov cilj je RTS igra koja kombinuje klasične SF i fantasy elemente u svojoj postavci, jednostavna je i brza za igru, dovoljna laka za početnike, a dovoljno komplikovana da bude zanimljiva na duže staze. Pored ovih skromnih ciljeva, zanimljiva je ideja o izbacivanju klasičnih grana razvoja. Sve tri frakcije (Ljudi, mutanti i vanzemaljci) će moći prilično proizvodno da se razvijaju i unapređuju, skupljajući razne artefakte. Ovi predmeti se dobijaju kao nagrada za pređene misije, dobijene mitke, ostvarene ciljeve... Ali i u specijalnim kooperativnim misijama.

Da, pored standardnih RTS elemenata, u igru će biti ubačeni i kooperativni nivoi koji donekle podsećaju na, recimo, Diablo (ili, bolje, Rexxarovu kampanju u Warcraftu 3). U njima će moći da učestvuju do tri igrača u isto vreme. Na početku svake misije se bira sastav armije, svi igrači počinju sa različitih mesta na mapi

i napreduju prvo ka susretu i spajanju armija, a zatim i ka konačnom cilju. Kada se armije spoje, svi igrači će biti jednako nagrađeni za svaki cilj, odnosno neće biti otvorena mogućnost za zavist i neslogu prouzrokovanu boljim dropovima, ili ninja-lootingom. Nekoliko ovakvih misija će biti dostupno igračima od samog početka kampanje, a ostale će se otključavati vremenom. Naravno, pored kampanje i co-op misija, tu je i standardna opcija za igru u više igrača, toliko omiljena kod svih ljubitelja strategija u realnom vremenu. Ovde, naravno, postoji građenje baze i sakupljanje resursa, ali na jednom osnovnom nivou, i bit igre ne leži toliko u pravilnom razvoju i rush taktikama, već u pametnom i brzom komandovanju jedinicama u toku borbe.

Što se ponuđenih rasa tiče, Ljudi su ratnici. Spremni da u svakom trenutku stupe u boj. Naoružani su do zuba i jako oklopljeni i taktički se najviše oslanjaju na tankovanje, odnosno jedinice koje mogu da izdrže najviše protivničkih napada. Neke od njihovih jedinica su

roboti. Iako je rasa pre svega inspirisana Rimskom armijom, mogu se videti i neki simboli iz WW2, koji dovoljno govore o načinu na koji čovečanstvo preživljava. Mutanti su organizovani u plemena (The Tribes je naziv frakcije) kojima upravljaju šamani. Izrazito su religiozni, imaju brže jedinice, a osnovna pomoć u bitkama su im mogućnost da se leče magičnim moćima i da prizovu demone kao borbene jedinice. Vizuelno najviše liče na drevne Maje. Vanzemaljci (The Hive) podsećaju na mešavinu Protossa i Zerga iz Starcrafta. Komandujuće jedinice su visoke i ponosne, opremljene najmodernijim oružjem, a "prašinari" su im insektoliki koji snagu traže u brojnosti. U Black Sea studiju tvrde da su inspiracija za njih film Starship Troopers, ali i igra Doom. Svaka rasa će imati oko dvanaest jedinica, koje će imati svoj set aktivnih i pasivnih sposobnosti.

Igra će se pojaviti u martu u Nemačkoj, a izdavanje verzije na engleskom jeziku se očekuje krajem tog meseca ili u aprilu. Tada ćemo znati koliko će ideje tima iz Bugarske biti uspešne.





WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



Bizarre Creations/SEGA

Izlazi: 8. februar 2008.

Platforme: PC, PS3 i Xbox360

Kontakt: http://www.bizarrecreations.com/games/the_club/

The Club

PREVIEW





autor: Luka Zlatić

Početak februara saznaćemo kako izgleda pucačina iz trećeg lica koju pravi ekipa odgovorna za Project Gotham Racing. Kao što se može očekivati, biće iskorišćene neke čisto trkačke ideje, poput bodovanja. Sada se verovatno pitate kakvog tačno bodovanja – frag je frag. Pa nije baš tako. U igri The Club, igrač postaje učesnik takmičenja koje organizuju pripadnici mračne strane visokog društva. Njihov klub se zabavlja tako što na određene lokacije šalje takmičare koji treba što brže i efektnije da se probiju kroz redove protivnika.

Kako to tačno funkcioniše? Izlazite iza ugla i vidite prvog protivnika, pucate u njega i počinje da odbrojava kombo brojač. Imate dovoljno vremena da sredite sledećeg protivnika, kako bi se kombo uvećao, pa onda prelazite na sledećeg, pa na još jednog. Cilj je ne samo eliminisati sve na svom putu, već i sakupiti dovoljno bodova za prelazak nivoa. U tome pomažu i bonus poeni za ubijanje više protivnika odjednom, ubijanje poslednjim

metkom, direktan pogodak u glavu, korišćenje rikošeta i ostali kreativne načine eliminacije.

Da biste postigli sve ovo moraćete, baš kao u trkačkim igrama, dobro da naučite "stazu" i pripremite se za svakog protivnika. Naravno, da bi igra ostala zanimljiva i nakon jednog prelaza, protivnički AI mora da bude na visokom nivou, kako bi svaki put drugačije reagovao. Još jedan faktor

koji bi trebalo da nas vraća The Club-u je upravo bodovanje, odnosno želja da u svakom prolasku nivoa postavimo bolji rezultat nego u prošlom. Najbolji rezultati će automatski naći svoje mesto na zvaničnom sajtu igre, i to bez razlike u odnosu na platformu. Dakle, ideja je da se vlasnici bilo koje od tri igračke platforme na kojoj će se ovaj naslov pojaviti zajedno rangiraju. (mada je vrlo verovatno da će u tom slučaju PC igrači biti



uspešniji zbog kombinacije miš+ tastatura koja je prirodnija i ugodnija za pucačine od gamepada).

Pored standardnog moda za jednog igrača (time attack), postojeće još četiri – sprint u kom samo treba stići do kraja nivoa (ali ako poginete, morate od početka), run the gauntlet u kom imate određeno vreme za prelazak nivoa i siege i survivor u kom treba što duže da izdržite dok ka vama nadiru horde protivnika (razlika je samo u veličini nivoa). Pored toga postojeće i devet modova za više igrača (do 16 odjednom na mapi). Iako su u Bizarreu prilično tajnoviti oko ovih modova, jedno je poznato: PS3 i Xbox 360 igrači će imati priliku da igraju do četvoro na jednoj konzoli, a vlasnici PC-a će multiplayer moći da okuse samo putem interneta.

Još jedna sličnost sa trkanjem je izbor glavnog lika. Kao što biste u PGR-u izabrali auto čije vam karakteristike najviše odgovaraju, i ovde ćete birati između osam ponuđenih takmičara. Osim po izgledu, razlikuju se i po tri osnovne karakteristike – brzini, snazi i izdržljivosti. Na sajtu igre će se, kako se izdavanje igre bliži, otključavati podaci o svim takmičarima, a za sada se mogu videti o trojici, dok su se dvojicom od njih pojedini novinari mogli i poigrati u jednoj od beta verzija.

The Club je zanimljiv pristup pucačinama, i ima potencijal da bude jako zabavan zbog dodavanja pomenutih "trkačkih" detalja. Postoje, ipak, dva znaka pitanja iza ove igre. Da li će u Bizarreu uspeti da je učine dovoljno zabavnom na duže staze, i da li će uspeti da prođu kroz šake cenzora (setimo se kako je prošao Manhunt koji ima sličnu ideju) i pogode pravu kombinaciju crnog humora i samoironije, koji su potrebni da jedan naslov sa ovako surovom idejom uspeju na tržištu.





KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Ninja Gaiden Sigma

Totalni remake igre koja se pojavila 2004. godine na Xbox-u nudi sve što je i onda nudila za svoje vreme – kvalitetnu grafiku, sadržaj i igrivost. Jedna od najboljih igara u ovom broju.



Viva Pinata

Igra koja po načinu izvođenja dosta podseća na the Sims. Samo što nema porodice, već uređujete baštu, a umesto sims-a tu su pinjate! Likovi "papirnog" omota, puni slatkiša, neophodni za funkcionisanje vaše bašte. Prava igra za post-božićno opuštanje.



48 Review: Speedball 2 - Tournament

52 Review: Blacksite: Area 51

54 Review: Need for Speed: ProStreet

56 Review: F.E.A.R. Perseus Mandate

58 Review: RTL Winter Sports

60 Review: Viva Pinata

64 Review: Juiced 2 Hot Import Nights

68 Review: SimCity Societies

70 Review: Unreal Tournament 3

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo su igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22

PLAY!

redakcija
za potrebe
reviewova koristi
Benq FP93GX



Kylotonn/Frogster

Speedball 2 - Tournament

autor: Luka Zlatić

Proteklih mesec dana je oduševilo nekadašnje fanove Speedballa i Speedballa 2. Prvo je na Xbox Live servisu izašla "restaurirana" verzija ove igre za Xbox 360, a zatim se pojavio i rimejk Speedball 2 – Tournament, čiji opis sada čitate. Iako je od legendarnih Bitmap Brothersa, u razvojnom timu Kylotonna samo Mike Montgomery, i to je bilo dovoljno za visoka očekivanja. Iako nisu ispunjena do samog kraja, nismo ni razočarani, pogledajte zašto.

Nakon prvog pokretanja igre, ukoliko imate priključene kontrolere, moraćete da podesite dugmiće i palice kako vam odgovara. Nakon ovog bezbolnog procesa i jednog restarta dolazite do prilično šturog menija, koji ipak funkcioniše kao što je zamišljeno i posle par klikova možete početi prvu utakmicu. Prva i najveća mana igre je užasno dugo učitavanje pre nego što utakmica počne, koje će vas u nekim trenucima sigurno nervirati. Ipak, kada se jednom izađe u srce dvorane, to se zaboravlja i počinje akcija skoro identična onoj koje se sećamo. U metalnom kavezu/terenu okruženom oduševljenim igračima nalaze se igrači dve ekipe, oklopljeni do zuba. Njihov cilj je da dođu do čelične lopte i noseći je u rukama dođu do pozicije iz koje je moguće šutirati ka голу. Ekipa koja se brani ne preza ni od čega da zaustavi protivnički napad, od sitnih udaraca, pa do brutalnih

uklizavanja. (istini za volju, uklizavanja nisu onako efektna kao u originalnoj igri, što je prilično velika mana) Pored dva gola, na stranama terena postoje i dve vrste bonusa kojima se diže broj poena ekipe. Na samom terenu postoje i dva stuba koji imaju sličnu funkciju, a sa vremena na vreme se pojavljuju predmeti čijim kupljenjem dobijate, na primer, brže kretanje, otpornost na udarce i slično... Sve ovo utiče na taktičke odluke u toku igre, pa je pravilnim korišćenjem bonusa moguće pobediti i sa manje postignutih golova od protivnika. U timovima učestvuju podjednako i muškarci i žene, ali i specijalno dizajnirani androidi. Muškarci su sporiji, ali snažniji, žene slabije, ali brže, a androidi su i snažni i brzi, ali brzo troše energiju i moraju često da "odmaraju". Svaki igrač koji potroši energiju postaje nepokretan, a ako je trošenje energije prouzrokovano grubim startovima

protivnika dolazi do povrede i iznošenja sa terena, uz veliko odobravanje navijača. Iako na papiru sve ovo liči na Speedball, ključan je osećaj koji imate prilikom igranja. Mora se priznati da je zaista vrlo sličan onom starom od pre 16 godina. Da, uklizavanje je drugačije i lošije, ali sve ostalo je na mestu. Takođe, sada postoje dva načina kontrolisanja. Klasični – u kom se jedno dugme koristi za sve akcije igrača, i novi (Advanced) u kom postoji više akcija postavljenih na različite dugmiće (skok je, recimo, potpuno nov), i čijim je korišćenjem moguće napraviti do sada neviđene kombinacije. Pohvalno je što i jedan i drugi način dobro funkcionišu i na tastaturi i mišu, ali i prilikom igre gamepadom, mada je činjenica da će igranje u Advanced modu na tastaturi zahtevati više podešavanja komandi i privikavanja. U igri za jednog igrača možete odigrati trening i uvežbavati akcije,



VEEEEEELIKA NAGRADNA ANKETA



Magazin PLAY! i Telix nagrađuju čitaoce!

Iz zahvalnosti što ste sa nama već godinu i šest meseci, časopis PLAY! je sa svojim najvećim prijateljima i partnerima odlučio da organizuje veliku nagradnu anketu u kojoj ćemo odabrati najbolju igru 2007 po glasovima čitalaca magazina. Najsrećnije (a takvih će definitivno biti dosta) očekuju i vredne nagrade!

Sve što je potrebno da uradite jeste da pošaljete
SMS na broj telefona **1990** u formatu **GAM** **vaša_omiljena_igra_2007**
(primer - "GAM Unreal Tournament 3", naravno bez navodnika)
i već ste se kvalifikovali za jednu od nagrada.

Jedan od naših partnera, kompanija Telix, poklanja nagrade iz distributerskog programa A4 Tech, kojeg oni, veoma uspešno, zastupaju jako dugo na teritoriji Srbije. Evo nagrada koje nam stižu iz Telix-a:

- 2X A4 Tech G600 tastatura
- 1X A4 Tech G700 tastatura
- 3X A4 Tech G100 tastatura
- 3X A4 Tech X710F miš
- 3X A4 Tech HS-6 slušalice
- 2X A4 Tech AH-680 slušalice
- 1X A4 Tech AH-810 slušalice
- 5X A4 Tech X7-500MP game pad
- 5X A4 Tech X7-300MP game pad



Još jednom - glasanje se obavlja putem
SMS-a na broj 1990 u formatu GAM igra_godine
(primer "GAM BioShock", bez navodnika naravno)

Cena poruke 10 dinara + PDV. Važi za 062, 063, 064 i 065 mreže.





EVERY REACTION



EVERY SHIFT



NEEDFORSPEED.COM



EVERY CORNER



PlayStation 2

[illegible]

25

SAFII

PC

NINTENDO DS

KBOY 360

Uvaznik i distributer: **extreme**

Zvezka Davidovića I.B. Beograd

Tel. • 381 11 3809-143, 3809-744

www.extremec.com

Extreme CE je autorizovani Electronic Pets distributer.

[illegible]



zatim igrati probne mečeve ili učestvovati u ligi ili kupu. Kao i u originalu, i ovde postoji unapređivanje ekipe kada igrate kompletnu sezonu, mada je ta opcija nešto osiromašena i ne funkcioniše onako kako su Speedball 2 igrači navikli. Tu je i igra preko interneta za koju je potrebna registracija preko zvaničnog sajta igre (nemoguće je registrovati se iz samog Speedballa), koja je još uvek u začetku. To, srećom, ne znači da je online komponenta bagovana i ne funkcioniše kako treba, već samo da igra tek dobija na popularnosti i još nije dovoljno rasprostranjena.

Dakle, atmosfera je potpuno pogođena. Igra je laka za kontrolisanje i učenje, a ima dovoljno taktičkih mogućnosti da bude zanimljiva na duže staze. Grafika je znatno unapređena i iako ne nudi ništa spektakularno, dovoljno je dobra da zadovolji sve ukuse. Zvuk je potpuno u duhu originala. Speedball 2 – Tournament jednostavno moramo da preporučimo svima koji se sećaju originala, ali i da predložimo onima koji to nisu da ga makar probaju. Ovako brutalan, a u isto vreme zabavan sport je nešto što se ne sme propustiti.



Speedball 2 - Tournament

Za: Odličan rimejk. Zabavne utakmice. Retro osećaj. Dobra grafika.

Protiv: Dugotrajno učitavanje. Loše uklizavanje. Siromašno unapređivanje tima.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2GHz, 512MB RAM-a i grafička karta sa 128 MB RAM-a i Pixel Shader 2 modelom.

Test konfiguracija: Sva brutalnost Speedballa će biti dočarana u 1600x1200 sa maksimalnim podešavanjima na Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra.

Kontakt: www.speedball2.com

Cena: 27 evra

Midway Studios/Midway

Blacksite: Area 51

Do sada su i ptice naučile da se termin Area 51 odnosi na oblast u Nevadi gde Američka vlada već godinama vrši istraživanja nad vanzemaljskim oblicima i njihovom tehnologijom, što je vremenom poprimilo obličje urbanog mita ili možda preciznije rečeno postalo "javna tajna". Isto toliko poznata, u svetu igara, jeste serija Midwayovih šutera koji su se počev od prvog naslova krajem devedesetih pa sve do najnovijeg nastavka Blacksite: Area 51 temeljno pozabavili ovom tematikom, donevši nam pregršt mutiranih vanzemaljaca, naprednih tehnologija i svega onoga što je godinama činilo osnovu raznim teorijama zavere.

autor: Branković Nikola

Da budemo iskreni odmah na početku, igra zaista nije loša ali definitivno ništa više od toga. U periodu koji će ostati zapamćen kao raj za sve one koji dišu FPS naslove, kada se u veoma kratkom vremenskom roku pojavilo nekoliko pucačina, što za PC što za konzole, od kojih svaka ozbiljno konkuriše za prestižnu titulu igra godine, smatramo da će Blacksite teško biti primećen. Jedini način na koji bi ovako prosečna igra, ali ne i loša, ostvarila značajniji uspeh jeste da su se developeri malo više potrudili i igru postavili na rafone pre nekih par meseci. Ali to je samo jedno veliko "da su".

Da još jednom podsetimo, igra vas stavlja u ulogu Aerana Piercea, lidera takozvanog Echo Squada. Početna misija je smeštena u Iraku gde ćete u potrazi za oružjem masovnog uništenja zajedno sa vašim timom veoma brzo naići na čudne mutirane ljudske oblike, što će ubrzo biti zataškano od strane vlade. Ostatak igre provešćete u okolini čuvene zone, tačnije u malom gradu Rachael i oko njega, jer će vas angažovanti da počistite nered koji je tu nastao. Ispostavilo se da je po sredi vladin vojni program koji uključuje eksperimente sa živim ljudima i njihovom DNK, protiv njihove volje, a u cilju

stvaranja mutiranih supervojnika. BlackSite projekat je izmakao kontroli, mutanti su se oslobodili i preuzeli kontrolu nad gradom, napravivši opštu katastrofu u ruralnoj Nevadi. Vaš tim specijalaca je tu da sredi problem.

Postoji dosta elemenata koji pojedinačno značajnije ne narušavaju ukupni skor igre ali itekako umeju u pojedinim trenucima da budu iritantni. Upravo je takva situacija sa zadavanjem komandi vašim kolegama, tj. nije problem u načinu njihovog izvođenja već u nedostatku onoga što se sa njima može uraditi.

Blacksite: Area 51

Za: Neuobičajeni moralni sistem. Kvalitetna grafika.

Protiv: Loš A.I.. Dosta sitnih bagova. Nedovoljna težina.

Minimalna konfiguracija: CPU 3.0 GHz, 1GB RAM-a, Pixel Shader 3.0 grafička

Test konfiguracija: Igra je radila sasvim glatko na najvišim setovanjima na: Core 2 duo E6400, 2 GB RAM-a, GeForce 7600GT

Kontakt: www.blacksitegame.com

Cena: 27 evra

SCENA 70

Sve komande se ostvaruju upotrebom tastera E i pozicioniranjem kursora na željenu poziciju, pa im možete narediti da zauzmu određenu lokaciju ili da napadnu neprijatelja tako što ćete nanišani na njega i pritisnuti dati taster. Posebno je iritantna činjenica da je glavni junak nesposoban da otvori vrata pa će vam saborci i u tome asistirati. Sve to ne bi bilo toliko strašno da neprijateljski i A.I. članova squada nije katastrofalno implementiran. Protivnici će se u nekim situacijama direktno izlagati vašoj paljbi, nekada ćete im pucati u leđa a da oni to i ne primete, dok će članovi vašeg tima često odbijati

direktna naređenja i ponašati se skroz nelogično i neefikasno, pa će vam u većini slučajeva biti jednostavnije da protivnike neutralizirate sami. Možda i najzanimljiviji element igre jeste moralni sistem koji povećava ili smanjuje efektivnost članova jedinice u zavisnosti vaših sposobnosti. Napakujte nekoliko head shotova za redom i gledaćete ih kako agresivno i bez straha napadaju neprijatelja, ali isto tako ako igrate povučeno i zatvoreno njihova agilnost će momentalno nestati.

Grafika je jedana od boljih strana igre. S obzirom da je upotrebljen UT3 engine

osvetljenje, detaljnost modela, teksture, interakcija i destruktibilnost, efekti i td. izledaju odlično, što se, na žalost, ne može reći i za dizajn nivoa i okruženja uopšte. Valja pohvaliti i solidnu glasovnu glumu i zvučnu podlogu generalno.

Zaključak je veoma jednostavan. Ako ste već odigrali sve trenutno prisutne hitove pa vam grafička skuplja prašinu ili ste veliki obožavalac bića iz svemira i svega ostalog što ide uz njih onda je pravi trenutak da instalirate BlackSite. U suprotnom, dobro će vam doći u trenucima mršave letnje ponude igara.



Electronic Arts/Black Box

Need for Speed: ProStreet

U prethodnom periodu svedoci smo izdavanja po jednog novog Need for Speed naslova svake godine. EA, konkretnije oni zaposleni u ogranku Black Box, ni ove, 2007, nas nisu izneverili. Pred nama se nalazi NFS: ProStreet, u svojoj slavi.

Prva stvar koja će Vam zapasti za oko je definitivno napuštanje koncepta anderground trka i nadjurivanja sa policijom. Kako mu samo ime kaže, ceo događaj je prebačen na oficijelna trkališta, dok ćete ulogu jednog od trkača preuzeti baš Vi. Izazovi su podeljeni u tzv. trkačke dane, za vreme kojih će Vam biti ponudjeno nekoliko njih. Umesto jurcanja gradom u potrazi za novima, čekaće Vas kompletna lista izazova. Na Vama je ostalo samo da se trkate i pobjeđujete. Svaki plasman u bilo kojoj trci tog dana Vam donosi bodove, kojih ćete morati da obezbedite dovoljno da biste bili proglašeni pobednikom dana. Ukoliko pak preskočite određenu granicu sa bodovima, konstatovaće se da ste tekući dan "sabili", uz odgovarajući paket nagrada.

Većina tipova trka, koji su se pojavili i u prethodnom NFS: Carbonu, prisutno je i ovde. Stoga treba spomenuti dve novine na ovom planu. Prva je povratak dobre stare dragster trke u skoro nepromenjenoj formi. Morate stići na kraj pravolinijske staze prvi, što ćete postići blagovremenim menjanjem brzina i održavanjem stabilnosti vozila prilikom većih brzina. Pre svakog pokušaja odradićete mini igru, od čijeg rezultata zavisi početna temperatura pneumatika, odnosno uspešnost vašeg starta. Druga novina je tzv. Selector Shootout, koji je zasnovan na sledećoj ideji: staza je podeljena na sektore, a poene ćete dobijati ukoliko postignete najbolje vreme za tekući sektor; pobednik je naravno onaj koji skupi najviše poena u celokupnoj trci. Svakako zanimljiva novina, ali sa izvesnim problemima, s obzirom

da trku ne mora dobiti onaj koji je to stvarno i zaslužio.

Izbor kola je stvarno pozamašan, zahvaljujući licencama koje je EA obezbedio. Treba li samo spomenuti Porše 997, planiran za sledeću godinu, ili novi Ševrolet Kamaro. Vozila su vizuelno odradjena do savršenstva, dok su mogućnosti njihovog modifikovanja i unapređivanja gotovo neograničene. Čak je i AutoSculpt mod iz prethodnog dela dobio mnogo veću ulogu u ProStreetu, omogućavajući Vam da menjate performanse kola u zavisnosti od tipa i pozicije komponenti koje na njega stavite. Nažalost, i pored svih tih mogućnosti, pravi problemi nastaju onog momenta kada odlučite da svoje vozilo oprobate na stazi. U težnji da doživljaj vožnje stave negde između





arkade i simulacije, ljudi iz BlackBoxa su završili u potpuno trećim vodama. Kola se ne ponašaju nimalo nalik svojim realnim modelima, dok ćete pravi košmar doživjeti prilikom pokušaja da ista kontrolirate. Skretanje pri većim brzinama je gotovo nemoguće, te celokupan utisak ne odgovara profesionalnom trkalištu, već vožnji po zaledjenom Zlatiboru. Ukoliko već pravite simulaciju vožnje, makar se potrudite da taj aspekt igre bude dobro odradjen.

Efekat koji davno nije vidjen u NFS seriji je mogućnost da oštetite kola, što će se odraziti kako na njegov izgled, tako i na performanse. Tipovi oštećenja su podeljeni u tri kategorije: lakšu, tešku i kompletnu. Dok se uz prve dve trke može nastaviti, uz degradaciju maksimalne brzine, ubrzanja i stabilnosti, totalno oštećenje trenutno onespособljava vozilo, te ćete isto pre sledeće trke morati da popravite. Za to naravno možete iskoristiti i bonus karte, koje ćete dobijati nakon pobede na bilo kom trkačkom danu.

Kada sagledamo NFS: ProStreet u globalu, igra je vizuelno privlačna uz puno elemenata koji su tu da Vam oduzmu vreme. Ali sama simulacija vožnje, koja je upravo onaj deo u kome bi trebao da briljira, je i njegov najveći problem. Loša mehanika kola, katastrofalan dizajn staza i veoma malo novina samo su neki od razloga za ovakvo mišljenje. Stoga i ništa bolja ocena uz preporuku da istinsku arkadnu vožnju potražite u nekom drugom naslovu.

Need for Speed: ProStreet

Platforma: PC, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation Portable, Wii

Za: preokret u dosadašnjoj koncepciji, brojna podešavanja vozila

Protiv: katastrofalna kontrola vozila, jednostavan dizajn staza, slab multiplayer potencijal

Minimalna konfiguracija: Procesor na 3GHz, 1GB RAM, DirectX 9.0 kompatibilna grafička karta sa 128MB

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je radila sasvim zadovoljavajuće na minimalnim detaljima u rezoluciji 960x600

Kontakt: www.ea.com/prostreet | www.extremecce.co.yu

Cena: 30€



Vivendi/TimeGate Studios

F.E.A.R. Perseus Mandate

autor: Uroš Milić

First Encounter Assault Recon, iliti F.E.A.R., napravio je pre dve godine pravi metež na polju FPSova. Do tada se nismo susreli sa naslovom koji je imao takvu igrivost, veštačku inteligenciju i atmosferu na kojoj bi joj mogao zavideti i Stiven King. Prvi dodatak, pod nazivom Extraction Point, vratio nas je u čizme neimenovanog heroja i samo delimično ispunio očekivanja koja je zacrtao original. Vivendi se, ovog puta u saradnji sa TimeGate Studiosom, po treći put oprobava na ovom polju sa nezavisnom ekspanzijom Perseus Mandate.vreme.

Prethodni delovi zaokružili su priču oko projekta Origin, male Alme i nama još uvek nepoznatog glavnog protagonista. Stoga je TimeGate, sledeći šablonu prvog dela Half-Lifea (i ekspanzija Opposing Force i Blue Shift), priču ispričao iz očiju drugog F.E.A.R. tima, poslatog kao ispomoć u Armacham istraživački centar. Sam početak, susret sa paranormalnim i vojskom klonova, će na trenutak izbaciti Vaš tim iz takta, ali ćete ubrzo dobiti konkretan zadatak: ispitati mutne radnje kojim se bavi ATC (agencija koja je zadužena za zaštitu Amarchama), kao i motivima nove grupe plaćenika pod imenom Nightcrawlers. I pored zanimljivog zapleta i mnoštva sukobljenih strana, kompletan gulaš od priče iznova je prežvakani i izložen, bez nekih novih momenata. Završna animacija, koja koliko koliko spaja sve konce, ali i rasparava nove, doći će posle četiri do pet sati igranja, za vreme kojih nećete znati šta se zapravo dešava, ko je prijatelj a ko neprijatelj i šta se krije u pozadini projekta Origin.

Možda najsvetlija tačka originala bila je atmosfera FPSova ukomponovana sa hororom japanske produkcije. Perseus Mandate (PM) očigledno nije igrao ni na tu kartu, s obzirom da skakanja iz stolice (kojih smo u F.E.A.R.u nebrojeno puta doživeli) nema ama baš ni jedan. Stoga zaboravite na legendarne scene poput susreta sa Almom u liftu ili prepada po silasku sa merdevina, sav horor u PM će se svesti na nekoliko predefinisanih scena u okviru igre i noža koji će Vam u jednom trenutku proleteti pored glave.

F.E.A.R. Perseus Mandate

Platforma: PC

Za: novi tipovi protivnika, nova oružja

Protiv: samo par novina, smešan scenario, atmosfera nikakva, stereotipne sredine

Minimalna konfiguracija: Procesor na 3GHz, 512MB RAM, DirectX 9.0 kompatibilna grafička karta sa 64MB

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je radila na srednjim detaljima u rezoluciji 1440x900

Kontakt: www.compland.co.yu

Cena: 25€

OCENA 62

REVIEWS

“Susreti sa Almom se mogu prebrojati na prste jedne ruke, a bez nje, složit ćete se, nema ni govora o strašnjoj atmosferi”



Susreti sa Almom se mogu prebrojati na prste jedne ruke, a bez nje, složit ćete se, nema ni govora o strašnjoj atmosferi.

Ukoliko niko nije rekao autorima šta je bila najveća mana originala, vreme je da toga postanu svesni. Monotonost pri izradi nivoa nije zaobišla ni PM, stoga budite spremni na prolazak beskonačnim nizom kancelarija, katakombi, metro stanica. Pa onda opet kancelarija. I opet katakombe. Pa možda i neki izlet na ulice obližnjeg grada. Sve u svemu, zamerili smo Monolithu tada, i bez obzira na sav trud, upućujemo zamerke i na adresu TimeGatea.

No valjda nije sve tako strašno, šta se desilo sa sjajnim borbama i još boljom veštačkom inteligencijom, koji su za vjek vjekova pomerili granice pucačina iz prvog lica? Ti su, na svu sreću, ostali dostojni originala i malo im se može

prigovoriti. Bogat arsenal savremenih i futurističkih oružja; širok dijapazon ovo- i ono-zemaljskih protivnika, svaki sa svojom taktikom i stilom borbe; mogućnost da usporite vreme kao rezultat istreniranosti vaših refleksa. Recept koji nije promašio onomad, a ni sada. Na tom polju Vas očekuje svega par novina. Nightcrawleri su elitna grupa plaćenika čije će Vam jedinice zadavati podosta problema, s obzirom da su sposobne da izbegavaju vašu paljbu brzim pokretima. Njihovi komandosi su veoma otporni na metke, poseduju pozamašan arsenal eksplozivnih naprava, a u stanju su da skaču na visine nedostupne normalnim ljudima. Sa druge strane, natprirodne jedinice su obogaćene za monstume koji napadaju iz poda, a prepoznate ih po crnim portalima iz kojih izlaze. U arsenal su ovog puta ubačene tri nova oružja: VES rifle, veoma brza i precizna puška, koja ujedno ima i nišan za noćno nišanje; bacač granata,

veoma razoran kako po okolinu tako i po Vas; i konačno, nešto što se može nazvati Lightning gunom, sci-fi spravicom koja baca munje, ubija skoro sve jednim pogotkom, a sposobna je i da gadja više protivnika odjednom.

Možda Vam ovolika kritika nije uobičajena kada se radi o naslovu koji ima F.E.A.R. u nazivu, ali verujte nam da Perseus Mandate nije ni pola od onoga što je njegov prethodnik bio. Još jedna u nizu ekspanzija tipa "daj nova oružja, nove neprijatelje, pozajmi priču od mog sina iz 4. razreda osnovne, štampaj na DVD, pakuj i prodaj". Mišljenje ne menjaju ni niska hardverska zahtevnost ni tri bonus misije, koje će se po prelasku otvoriti. U prilog svim argumentima nek ide i najniža ocena koju je autor ovog teksta ikada dao. Perseus Mandate isprobajte jedino ako ste okoreli F.E.A.R.ovac, u suprotnom ga zaobidjite u što širem luku.

RTL Winter Sports 2008 Ultimate Challenge

Platforma: PC, PlayStation 2, Wii

Za: najveći broj disciplina do sada, solidna pojedinačna grafička rešenja

Protiv: premalo novina, jedva prosečna grafika, loš zvuk, brzo dosadi

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,6Ghz, 512 MB RAM, 64MB video kartica

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300, 2GB RAM, GeForce 7900GS, odličan frame rate sa maksimalnim nivoom detalja u 1680x1050

Kontakt: <http://rtlgames.de/game.php?xml=/xml/86.php>

Cena: 36 evra

SCENA 61

RTL

RTL Winter Sports 2008 Ultimate Challenge

START 8

autor: Vladimir Dolapčev

Simulacije zimskih sportova odavno se nalaze u stanju kliničke smrti, i da nije 49 Gamesa i izdavača RTL-a, mogli bismo odavno da konstatujemo da je ovaj podžanr mrtav. No, iako nijedno prethodno izdanje nije moglo da se izvuče iz kategorije proseka, njihov serijal je još uvek aktivan, što nam ipak daje kakvu-takvu nadu da će se stvari konačno pomeriti sa mrtve tačke.

Najbolje što se može reći za RTL Winter Sports 2008 Ultimate Edition jeste da je u pitanju najbolja igra svoje vrste ikada objavljenja za PC. Naravno, da pričamo npr. o pucačinama iz prvog lica ili čak simulacijama fudbala ovaj podatak bi predstavljao veliki kompliment za razvojni tim, dok ovako ima samo trivijalan značaj. Jasno je ipak da nema smisla očekivati neke radikalne novine, pre svega jer je reč o budžetskom naslovu koji je u osnovi razvijen za PlayStation 2. Ipak, činjenica da će vas na startu dočekati glavni meni koji je gotovo identičan prošlogodišnjem nikoga neće obradovati. Izbor modova nije se promenio u odnosu na Winter Games 2007. Solo takmičenja su najlakši način da savladate mehaniku svih disciplina, a ono što ste naučili zatim možete prikazati u tournament opciji (svojevrna Olimpijada), odnosno karijeri i kampanji koje nisu doživele nikakva bitna unapređenja, iako su im bila preko potrebna.

Spisak obrađenih sportova je takođe isti kao i prošle godine uz jednu novinu – umetničko klizanje. Njegovo izvođenje je izuzetno jednostavno ali će barem u početku biti interesantno publici koju privlači Guitar Hero i slične igre koje zahtevaju (samo) brze reflekse. Jedino što se od vas ovde traži jeste da u pravom trenutku pritisnete odgovarajući taster dok takmičarka izvodi svoj program, ali je problem što ovakav koncept vrlo brzo dosadi, što i nije čudo kada se svaki put nalazite na istoj lokaciji, izvodite isti

program (uz manje varijacije u zavisnosti od odabrane težine) uz pratnju jedne jedine muzičke teme. I ostale discipline imaju već dobro poznat koncept mini igara i potpuno su arkadnog karaktera, što znači da posle kratkog vremena gube na svežini, naročito ako ste proveli dosta vremena uz ranije naslove u serijalu. Na svu sreću, ima nekoliko izuzetaka od pravila – skijaški skokovi i kros kantri npr., ali to i ne čudi toliko kada se zna da 49 Games izdaje i posebne naslove koje se bave isključivo ovim tematikama. Iako je pohvalno što prisutan sasvim solidan broj disciplina, problem je što se njima jednostavno nije posvetila dovoljna pažnja. Ne govorimo tu o izvođenju koje je ipak sasvim solidno (realno, teško je očekivati neki revolucionarni napredak u bobu ili sankanju) nego o krajnje pojednostavljenom sistemu takmičenja (ne postoje kvalifikacije, imate samo 7 protivnika...) koja se uz to odvijaju na izuzetno malom broju lokacija. Naravno, odsustvo bilo kakve licence je nešto što se podrazumeva. Sve ove mane donekle može da izleći igra u društvu (mada mi ne bismo to radili našim prijateljima), i na tom polju Winter Sports 2008 briljira samom činjenicom da ima podršku za do 4 igrača i sve vidove kontrolera.

Zvučna i grafička prezentacija nikoga neće oduševiti, samim tim što se PC verzija ne razlikuje mnogo od one za PlayStation 2, osim kada govorimo o kvalitetu tekstura koje su naravno, mnogo bolje. Pozitivnu

stranu svakako predstavlja izgled publike koje bi se postidele i neke igre za Xbox360 ili PlayStation 3 pa donekle i same lokacije na kojima se takmičite, ali sve to pada u vodu kada ugledate sportiste koji izgledaju prilično grubo, što se najviše primeti upravo kod klizačice čija su glava i telo u očiglednoj disproporciji, a sam kostim (koji je svaki put isti) predstavlja vrlo jednostavnu teksturu koja je potpuno slepljena uz telo. Naravno da grafika nije sve što čini jednu igru, ali je isto tako činjenica da ona svakako mnogo znači za dočaravanje celokupne atmosfere jednog velikog takmičenja.

Komentatoski dvojak je jednostavno katastrofalan – fond reči je koliko-toliko podnošljiv, ali njihovi pokušaji spontane komunikacije ne deluje baš najsrećnije. Što je najgore, imamo utisak kao da su promašili sport, jer je monotonija u njihovom glasu i šaputanje primerenije nekoj golf simulaciji ili šahu. Bez obzira na to što je kao što rekismo, ovo ipak najbolja igra u serijalu, programeri nisu učinili gotovo ništa da isprave brojne propuste na koje kritika i igrači već godinama skreću pažnju. Samim tim, u pitanju je još jedan mediokritet koji u najboljem slučaju može biti zanimljiv na kraće staze, i to pre svega ljubiteljima zimskih sportova, pod uslovom da su voljni da za njega plate suludo visoku cenu za koju mogu pronaći mnogo kvalitetnija ostvarenja.





PINATA PARTY

Rare/Microsoft Game Studios

Viva Pinata

autor: Vladimir Dolapčev

Do nedavno niko nije mogao ni da sanja da će se to desiti, ali Rare je konačno izbacio jednu igru za PC! Za one koji malo slabije poznaju konzolnu scenu, napomenućemo da je reč o razvojnom timu koji je dugo bio pod okriljem Nintendo za koji je u vreme SNES-a i N64 izdao veliki broj hitova, među kojima su vam sigurno najpoznatiji Donkey Kong Country serijal, Killer Instinct ili

legendarni GoldenEye 007, odnosno Perfect Dark. Doduše, s obzirom da je kompanija danas u vlasništvu Microsofta i da svoje proizvode plasira isključivo na njegove platforme, stvari postaju mnogo jasnije. Na svu sreću, ove promene nisu nimalo uticalo na kvalitet njenog rada, što dokazuje i ostvarenje koje je pred nama. U osnovi, Viva Pinata predstavlja

upravljačku simulaciju otvorenog tipa koja umnogome podseća na The Sims, što znači da vam se ostavlja potpuna sloboda da odaberete sopstvene ciljeve, ali i da ne postoje klasični zadaci koji će vas približiti kraju igre...jer njega zapravo i nema. Vaša startna tačka predstavlja jednu potpuno zapuštenu baštu koju je potrebno prvo očistiti a zatim i privući pinjate koje će je naseliti. Ova



WAAZAR

Y animals

OCENA **83**



neobična bića zapravo predstavljaju oživljene papirnat figurice raznoraznih životinja napunjenih slatkišima, koje su tradicionalne u Meksiku. Svaka od 70-tak vrsta koliko ih ima, za inspiraciju je iskoristila nekog stvarnog predstavnika Zemljine faune od koje je i preuzela ponašanje – zečeve ćete privući šargarepom, crviće sredenim parčetom zemlje i slično. Da biste

ih zadržali, neophodno je ispuniti određene uslove, nakon kojih će oni postati stalni stanovnici vaše bašte. Glavna preokupacija zato mora biti zadovoljavanje njihovih zahteva kroz obezbeđivanje željenih uslova za život i izgradnju odgovarajućih staništa. Sve što mukotrpno stvorite lako vam može upropastiti Profesor Pester i njegovi Ruffiani, odnosno zle pinjate (sour

pinatas) koji će uništavati biljke, napadati vaše pinjate i demolirati im domove, tako da zaštititi od njih vrlo rano morate posvetiti punu pažnju. Na sreću, osim da ih lično jurite ašovom pokušavajući da ih odalomite po glavi, postoji i manja naporna varijanta koja obuhvata građenje odgovarajućih objekata koji će vaše imanje učiniti mnogo sigurnijim, naravno ako imate





novca da platite lokalnog majstora. Dobro je što određeni broj procesa možete poveriti NPC-ovima, jer ćete u kasnijim fazama igre i ovako biti prezauzeti.

S obzirom da vodi poreklo sa Xbox360, jasno je da Viva Pinata u najmanju ruku mora da izgleda pristojno. Sa dizajnerske tačke igra je pravi praznik za oči jer je prošarana svetlim bojama a krajnje pozitivnom utisku doprinosi i interesantan dizajn odnosno animacija samih pinjata. Standardno za nova ostvarenja,

bloom efekat je pomalo prenatravan, ali to ne može da pokvari zaključak da je u pitanju najlepša upravljačka simulacija objavljena za PC. Posledica toga je nešto veća hardverska zahtevnost mada na sreću postoji dosta mogućnosti za izmenu grafičkih setovanja i prilagođavanje računaru koji vam je na raspolaganju. Zvučna podloga je kao i grafika vrlo simpatična – najveći deo komunikacije sa drugim likovima odvija se glasovnim putem, dok se svaka pinjata oglašava na svoj karakterističan način i u skladu sa

svojim aktivnostima. S obzirom da je reč o naslovu koji se u potpunosti pridržava Games for Windows specifikacije, Viva Pinata je prilagođena igranju na kontroleru, tačnije džojpedima koji imaju x-input podršku, poput originalnog Xbox pada ili nekih 3rd party rešenja kao što je Logitechov Chillstream. Ovakav vid upravljanja funkcioniše izuzetno dobro ali je na sreću sačuvana i mogućnost standardnog izdavanja komandi preko miša i tastature.

Iako postoji online podrška, ona



Viva Pinata

Platforma: PC

Za: izuzetno simpatično ostvarenje, prilagođeno svim uzrastima

Protiv: slaba online podrška, nestabilnost u radu, nikakve novine u odnosu na Xbox360 verziju

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,8Ghz, 1GB RAM, nVIDIA GeForce 5900 ili ATI Radeon 9600

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300, 2GB RAM, GeForce 7900GS, dovoljno za igranje u 1680x1050 pri maksimumu detalja

Kontakt: <http://www.vivapinata.com/>

Cena: 40 evra

je ovde svedena na rudimentalan nivo i ograničava se na mogućnost slanja poklona drugim igračima. Pritom, morate voditi računa da oni imaju mogućnost da vam vrate pošiljke koje smatraju neprikladnima. Mislimo da je šteta što ovom elementu nije posvećeno malo više pažnje, makar u smislu da imate mogućnost da svima prikazete svoju, ili pogledate druge kreacije.

No time ne završavamo sa spiskom mana o kojima treba voditi računa pre nego što donesete konačnu

odluku o nabavci. Verovatno najozbiljniji problem u ovom trenutku odnosi se na samu stabilnost – posle nekoliko časova na gotovo svim konfiguracijama bićete suočeni sa povremenim (ili čak vrlo čestim) izletanjima u Windows, a još bolnije je slučaj kada igra prestane da prepoznaje vaš live account i zbog toga onemogućava da napravite save poziciju! Nama ostaje samo nada da je ovaj propust ispravljen kroz patch u trenutku dok ovo čitate. Šteta je i što se Rare nije potrudio da PC verziju obogati nikakvim novim

elementom osim podrškom za više rezolucije.

Pod uslovom da problemi sa stabilnošću postanu prošlost, Viva Pinata će sigurno biti interesantna širokoj igračkoj populaciji, kako mlađim igračima koje će privući prelep kolorit i beskrajno simpatične pinjate tako i generalno svim ljubiteljima upravljačkih simulacija koji će biti iznenađeni izazovom koji je pred njima. A to je i više nego dovoljno za bronze award.

Taffly 1

Taffly 2

Menu

Look Inside

Sell

Pause

PERFORMANCE RANGE

14.8

53.8

Juiced Games/THQ

autor: Vladimir Dolapčev

Juiced 2 Hot Import Nights

Da li ste primetili jednu stvar vezanu za najave igara? Gotovo sve po pravilu odišu pozitivnim tonom, navode vam šta nas sve lepo očekuje u finalnoj verziji, uz iznošenje poneke primedbe u nadi da će ih razvojni tim ozbiljno shvatiti. Naravno, i mi u Play!-u nismo imuni na tu pojavu, ali ne mislimo da je to nešto loše, naprotiv. Jednostavno, nije u redu samo bezobzirno napadati projekte u koje su uloženi milioni dolara i godine razvoja...makar pre nego što se on u konačnom obliku pojavi pred nama. Sva ova priča ima poentu, jer smo igru iz naslova isto tako najavili pre par brojeva, videvši u njoj potencijalno ono što američke kolege nazivaju „sleeper hit“ – naslov od kojeg niko ne očekuje ništa, a on sve iznenadi svojim kvalitetom i uspehom na tržištu.

WELCOME TO

FROST BITE



SCENA

71

U međuvremenu, stvari su samo išle na vodenicu Juiced Gamesa, jer je glavni konkurent Need For Speed Pro Street dobio status polupromašaja, ostavivši tako otvoren put za Juiced 2 da mu preotme mesto na tronu vodeće arkadne vožnje.

Iako je možda neobično početi jedan opis pričom o kontrolnom sistemu, u ovom slučaju to je jednostavno neophodno,

iz prostog razloga što je on osmišljen na vrlo specifičan način, s tim što „specifičan“ ovde ima pre svega negativnu konotaciju. Naime, Juiced 2 je jedna od za sada još uvek retkih igara koja bezuslovno zahteva kupovinu Microsoftovog Xbox360 kontrolera ili nekog sličnog uređaja koji poseduje famoznu x-input kompatibilnost. U prevodu, svi klasični džojpedi i oni najjeftiniji ali i oni za koje ste platili par

desetina evra ovde su potpuno beskorisni i ma šta pokušavali, nećete moći da ih koristite. Naravno, ne treba ni pogađati da igranje preko tastature ne predstavlja nikakvu alternativu, već nerešivi hendikep i pre svega vrlo frustrirajuće iskustvo, a zaboravite i na bilo kakvu podršku za volane. Za ovako radikalni stav koji je zauzeo Juiced Games i koji će sigurno odbiti mnoge kupce, ne vidimo nikakav



CAR BANK

17.12.2007



DODGE

Silvia S15 Spec-R

KZ1

Viper GTS

Celica GT-FOUR

RX-8

3300GT VR-4



BACK

valjani razlog. Pod uslovom da ste se već ranije pomirili sa tim i da posedujete odgovarajući hardver, tj. džojped, na ovaj problem možete u potpunosti zaboraviti – iako je konfurisanje tastera nemoguće, neki od ponuđenih 9 setupova sigurno će vam odgovarati, baš kao i činjenica da ćete gotovo sve radnje moći da obavljate bez upotrebe miša i tastature, kao da ste za konzolom.

Naravno, ne treba posebno pojašnjavati da je Juiced 2 još jedna u nizu igara koja za osnovnu tematiku ima ulične trke, pokušavajući da se pritom sa par originalnih elemenata izbori za sopstveni identitet. Karijeru već standardno starujete sa dna kreirajući vozača kroz sasvim solidan editor (mada zbog nesretnog modeliranja ljudskih likova nećete baš moći da napravite sebe, ili makar neku zgodnu plavušu) i počevši od ruki lige lagano se uspinjete ka samom vrhu. Šta je onda zapravo toliko različito? Pa...rekli bismo ne baš mnogo. Za početak, ne postoji apsolutno nikakva priča – vi ste tu gde jeste, niko vam ne preti, niko ne pokušava da vam se približi, jednostavno samo idete iz trke u trku, "budžite" automobil i pokušavate da dođete do vrha boreći se protiv nekoliko bezličnih protivnika koji će vam biti rivali od početka do kraja. Makar je



sistem takmičenja rešen jako dobro – da bi ste napredovali u više lige, potrebno je da ostvarite određene ciljeve koji se postavljaju pred vas, s tim što ako ste dovoljno vešti, možete da ih ispunite po nekoliko u jednoj trci. Na primer pobedite, a istovremeno zaplašite određenog rivala (vozeći neko vreme iza njega dok mu se ne napuni intimidation skala) i zabeležite traženi air time. Na manjim nivoima težine ovo je lako ostvarljivo, ali u kasnijim fazama igre postaje pakleno teško zbog AI rutine. Nikoga ne treba da čudi još jedna implementacija catch-up logika, što znači da nikada nećete moći da se odlepate od svojih rivala, pa vas samo jedna greška načinjena u kasnoj fazi trke može koštati pobeđe. Toliko promovisani DNA sistem koji bi trebao da jasno definiše karakter svakog vozača zbog toga nema nikavog efekta, jer se redovno dešava da takmičari sa «nabudženim» karakteristikama završe jako loše u plasmanu. Osim standardnih trka koje se odvijaju na ulicama metropola kao što su London, Tokio ili Pariz, pred vama će se naći pojedinačni i drift challenge, eliminaciona ili recimo timska takmičenja za koja ćete morati da angažujete (tj. platite) kolegu. Upravljanje vozilom je arkadno



WELCOME TO

REFLEX

Juiced 2 Hot Import Nights

Platforma: PC

Za: mogućnost igranja celokupne karijere preko Interneta, dobro osmišljeno sistem takmičenja

Protiv: prosečna grafika i zvuk, podrška samo x-input kompatibilne kontrolere, catch-up logic, prevelika memorijska zahtevnost

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 3Ghz/AMD XP X2 4200+, 1,5 GB RAM, GeForce 6600/Radeon X1300 256MB

Test konfiguracija: Core 2 Duo 2,75Ghz, 3GB RAM, GeForce 8800GT, savršen frame rate u 1680x1050 pri maksimumu detalja uz najveći kvalitet antialiasinga

Kontakt: www.juiced2hin.com

Cena: 50 evra

i kao takvo nije loše jer je prilično izazovno, mada je čudno što je model ponašanja u drift modovima totalno drugačiji, kao da konstantno vozite po ledu.

Vrlo važan element odnosi se na uprade automobila koji je zamišljen dosta ambiciozno – mogućnosti za vizuelnu modifikaciju su zaista dobre i dozvoljavaju kreiranje pravih remek dela. Kada je reč o poboljšanju performansi, one se implementiraju preko kit paketa i to na krajnje nestandardan način. Naime, svaki od njih morate otključati, i to tako što ćete prvo završiti neki kratki challenge – recimo, proći ceo krug za određeno vreme bez udaranja, osvojiti traženi broj poena kontinualnim bočnim klizanjem ili pobedom nad rivalom koji ima mnogo brže vozilo, ali startuje sa par sekundi zakašnjenja. Tek kada ovo ispunite imate mogućnost da kupite odgovarajući paket za unapređenje performansi koji se zatim sam instalira – doduše, vi određujete proizvođača delova, ali krajnje efekat je isti.

Online opciji posvećena je iznenađujuće velika pažnja, gde pre svega mislimo na mogućnost



igranja celokupne karijere preko Interneta, sa živim protivnicima. Upravo zbog toga, još je veća šteta što ovaj režim nije bolje osmišljen. Bez obzira što je PC verzija zasnovana na onima za PlayStation 3 i Xbox360, ne bismo baš rekli da je grafika neki veliki adut ovog naslova – kao što rekosmo, ljudski modeli ne izgledaju baš naročito lepo, a prilikom uvoda u trku nije teško primetiti i da okolni objekti ne deluju ništa bolje nego na prošloj generaciji konzola. Pogled iz unutrašnjosti automobila je užasan a jedino što upućuje da je ovo naslov iz 2007. godine jesu modeli automobila i refleksije na putu.

Muzičku podlogu uglavnom čine nekakve tehno numere uz poneki izlet u rok (Queens of the Stone Age), semplovi automobila su dobri, a baš kao i novom Need For Speedu, komentar trka nije baš nešto u čemu ćete uživati. Iako je po nama bolja igra od Pro Streeta, Juiced 2 predstavlja prilično razočarenje. Zbog toga ne treba da žale samo igrači već i razvojni tim – bolju šansu da potuku Need For Speed možda nikada neće imati.



Tilted Mill Entertainment / Electronic Arts

SimCity Societies

Serijalu koji uskoro puni dvadeset godina i koji je podstakao razvoj danas veoma popularnih The Simsa, zaista ne treba neko posebno predstavljanje. Upravljačka simulacija kreiranja i vođenja urbane džungle je redefinisala žanr mnogo puta do sad, zadržavajući nas u svakom nastavku svojim izvođenjem i kompleksnošću, barem do trenutka kada je to postao problem na koji je počeo da se žali veliki broj igrača. Kako je kreator igre Will Wright trenutno zauzet razvojem vrlo ambiciozno zamišljenog 'Sporea', izrada novog SimCityja prepuštena je Tilted Millu, koji su pre svega želeli da izađu u susret zahtevima tržišta i pojednostave ga koliko je to moguće.

autor: Nikola Dolapčev

Tako je nastao novi SimCity, koji samo na prvi pogled podseća na prethodnike, jer je krajnji rezultat potpuno novo ostvarenje. Pre svega koncept ovog naslova je drugačiji, jer u Societiesu ne dominira finansijski menadžment i pronalaženju balansa između raznih faktora neophodnih za

normalno funkcionisanje grada, već pitanja izgleda metropole i efekata koji se proizvode urbanističkim planom. Preciznije, u sandboxu novog SimCityja svaka zgrada nosi sa sobom određen broj pozitivnih i negativnih poena na društvo i samim tim definišu vaše mesto. Građevine mogu uticati na šest karakteristika

naselja - od kreativnosti do autoriteta. Nažalost, ovaj koncept koji nije prošao bez propusta: karakteristike koje donosi određena konstrukcija nisu baš često povezane sa onim što ona predstavlja. Na primer, nije nam baš najjasnije kako dečje igralište može da utiče na produktivnost grada. Takođe previše su marginalizovani



SimCity Societies

Platforma: PC

Za: 3D grafički endžin, zabavna i jednostavna igra...

Protiv: ...ali možda i previše, loše razrađena ideja, zahtevnost, bagovi

Minimalna konfiguracija: Pentium 1.7 ili AMD XP 2100+, 512MB RAM, grafička kartica 128MB RAM

Test konfiguracija: AMD Athlon 64 3200+, 1GB RAM, GeForce 7300GT, medium setovanja, solidan fps

Kontakt: <http://simcity.ea.com/>
<http://www.extremecc.co.yu/>

Cena: 40 evra

Coal-Hydrogen Plant



+500

Low

Improved technology lowers the carbon output of coal power, but at a higher cost.



REVIEWS

SCENA 68

bitni faktori kontrole, jer sa finansijama gotovo da nikad nećete imati problema, vodovod se nigde ni ne spominje, a kriminal može biti na nuli i bez ijedne policijske stanice na mapi.

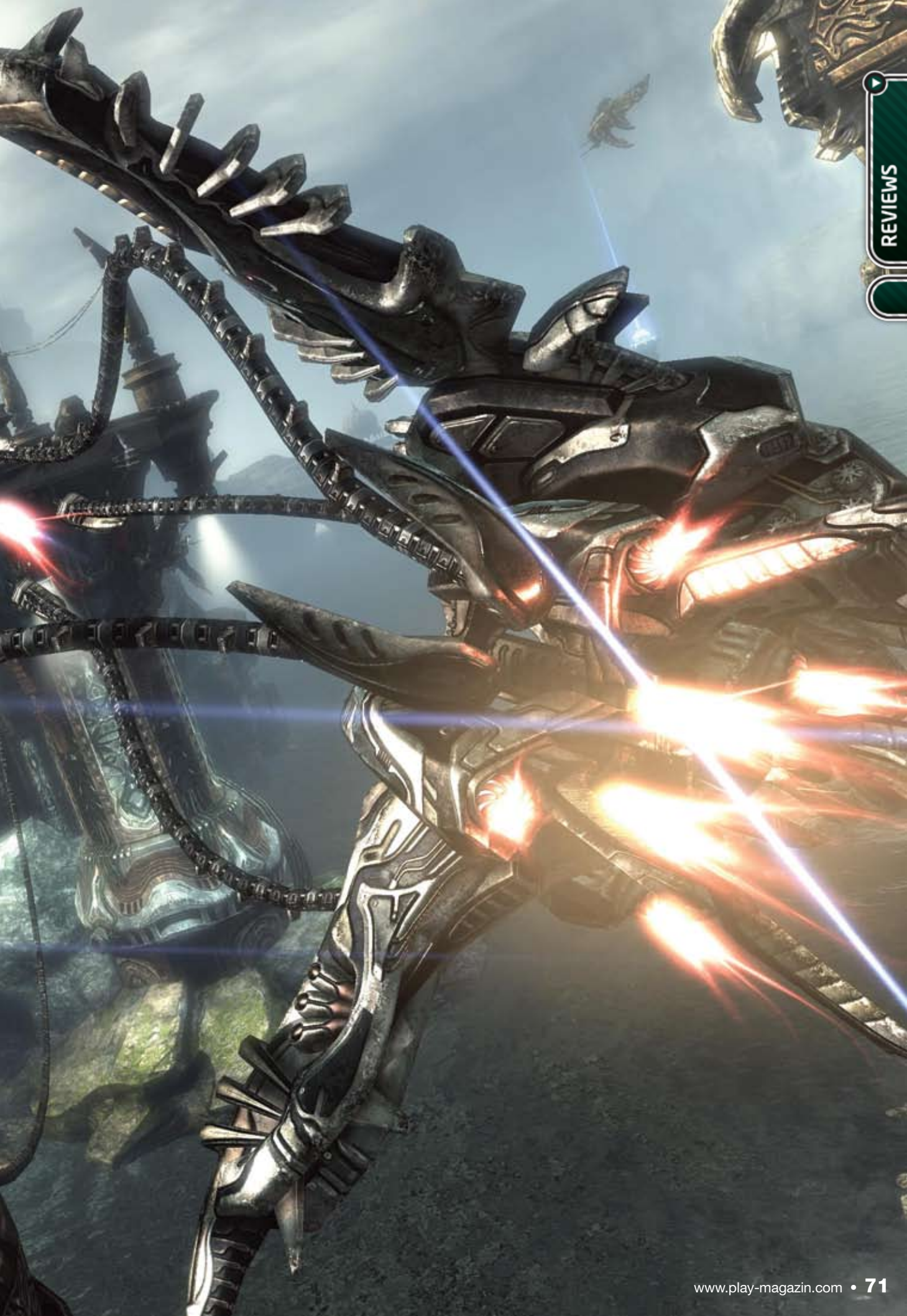
Veliki izbor zgrada i objekata je za svaku pohvalu. Sa razvojem urbane sredine dobijaju se dodatne građevine, a njihov dizajn varira u prilčnoj meri. Pompežno najavljivano kreiranje potpuno drugačijih tipova naselja uopšte nije bio marketinški trik. Ipak, vi se ne morate držati samo jednog stila, već ih možete međusobno kombinovati. Igra je zbog svoje jednostavnosti veoma lagana i samo početnicima u ovom žanru može stvarati probleme. Ipak, u kasnijim fazama pojaviće se malo izazovniji zadaci ali je to i dalje daleko od rešavanja ogromnih problema kakav je prethodniku bio recimo saobraćaj. Najveći problem predstavljaju nezgodni bagovi koji rezultiraju čestim "pucanjem" aplikacije i izletanjem u operativni sistem, što zna da bude naročito neprijatno nakon što provedete nekoliko sati pažljivo razvijajući vašu metropolu. Nažalost, čak i instalacijom zakrpe koja se u međuvremenu pojavila stvari nisu postale mnogo bolje.

Zvučna podloga je prosečna, lepo se uklapa u zbivanja na ekranu, ali je mogla biti za nijansu raznovrsnija. Slično se može reći i za muziku, koja je interesantna i podseća na numere iz prethodnih nastavaka. Grafički prikaz je konačno u potpunom 3D endžinu, i rezultati su impresivni. Svi objekti su detaljno izrađeni a specijalni efekti su izuzetnog kvaliteta. Smena dana i noći i vremenskih prilika nateraće vas da na momente prestanete sa razvojem naselja i osmotrite to što se dešava na ekranu. Kritike možemo da uputimo samo malo većoj zahtevnosti, koja će napatiti i snažnije konfiguracije u kasnijim fazama igre, i kameri, za koju bi smo voleli da ima malo veći stepen zoom outa.

Societies neopravdano nosi SimCity prefiks, jer je u pitanju potpuno drugačiji naslov. Velikim promenama rešeni su neki problemi iz prošlosti, ali su oni zamenjeni novima zbog kojih ga ne možemo preporučiti ljubiteljima serijala. Ukoliko pak spadate u povremene igrače upravljačkih simulacija, možda vam ipak bude interesantan.







Unreal Tournament 3

“Deset godina je prošlo kao tren, svestan sam da više nikad neću biti njen, ali nervira me zašto, ja nju i dalje volim ...”. Znete sigurno ovu pesmu. Doduše, nije prošlo deset godina, ali će vrlo brzo stići i čitava jedna dekada – Unreal Tournament pojavio se davne 1999 godine. Sećam se, demo igre sam skidao nekoliko dana, na dial-upu, a bio je težak 50 megabajta. Čak sam jednom uspeo da ga skinem i neuspešno. Onda sam ipak našao dobru verziju, isprobao je, i igra mi se dopala. Ne kao i Quake, već “na drugu stranu”, što je bilo dovoljno. Vrlo brzo sam imao prilike da isprobam i multiplayer na lokalnom LAN partiju, i CTF-Face je tada doživeo svoj “bum”. UT je tako postao jedna od najigranijih multiplayer igara kod nas, sa mnoštvom klanova. Organizovane su čak i lige, brojni turniri ... Međutim, iako su hardcore fanovi i dalje bili lojalni, i iako se proteklih godina organizovalo mnogo turnira (posebno na RUR štandu na WCG-u), to nije bilo dovoljno da privuče neke nove igrače.



Waiting for the Match to Begin...


OCENA 88

autor: Milan Đukić

Toga je naravno bio svestan i EPIC, pa je izdao Unreal Tournament 2003, i tada najavio epizodno objavljivanje UT-a. Usledio je zaista i Unreal Tournament 2004, ali bez nekih većih uspeha. Programeri su očegledno skapirali da tu nešto nije u redu, pa su odlučili da krenu od nule. Odustali su od epizodnog izdavanja, ubacili najnoviji Unreal 3 engine i nazvali igru Unreal Tournament 2007. U međuvremenu je ime promenjeno u Unreal Tournament 3, i tako smo dobili dostojnog naslednika popularnog UT(99).

Najvažnije je reći da je ono što su ljudi voleli u Unreal Tournament-u ponovo tu – neke stare mape doživele su rimejk, neki stari karakteri ponovo su u igri, mehanika na koju su se svi navikli, iznova je tu. Ipak, ono što će vam se na "prvu loptu" sasvim sigurno najviše dopasti jesu video sekvence između nivoa, i naravno sam intro. Vrlo detaljno animirani karakteri, njihove facijalne ekspresije i kvalitet tekstura, sigurno vas neće

ostaviti ravnodušnim. Igra tako poseduje svojevrsni singleplayer element, koji poseduje čak i solidno razvijenu priču (za ovaj tip igara), ali je sve to podređeno vašoj vežbi i kasnijem aktiviranju na multiplayer planu. Tako ćete prvu misiju igrati 1 na 1 duel, zatim timske bitke, potom Capture The Flag i tako dalje.

Sva dobro poznata oružja ponovo su tu, osim Translocatora koji se nikada nije vratio u ovu franšizu, iako je igračima bio jedan od omiljenih načina zabave i brzog prelaska sa jedne lokacije na drugu. Za to brzo putovanje sada je zadužen "skejt" koji se naravno nalazi samo u Capture the Flag modu igre, a putem kojeg će vojnici brzo prelaziti sa jednog na drugi kraj mape. "Kvaka" je u tome što dok vozite hover-skejt ne možete pucati, ali je to donekle kompenzovano time što skejt možete voziti kao i u recimo Tony Hawk igrama, i tako raditi vratolomije, voziti se na gelenderu, raditi okrete, skakati sa visina i tako dalje.

Warfare i Capture the Flag su modovi u kojima postoji mogućnost korišćenja vozila. To je posebna dimenzija UT-a predstavljena još u UT2003, ali se čini da su ovde letelice i bagiji zanimljiviji nego ikada – tu je brzi četvoročakaš sa turbo pogonom i "makazama" sa prednje strane, okretna letelica, spori ali razarajući tenk i još mnogo toga drugog. Kao što rekosmo, stara oružja su ponovo tu, uz određene modifikacije, ali su izbačeni svi neuspeli pokušaji ubacivanja novog naoružanja iz proteklih inkarnacija.

Ono što se možda neće dopasti ljubiteljima igre je to što je možda isuviše okrenuta konzolama, posebno u glavnim menijima koji su jednostavni i bez puno opcija, za razliku od čuvenih "padajućih" menija iz originalne igre.

Unreal Tournament 3 je zaista dobra igra, ali je pitanje kako će je komuna prihvatiti. Ako je sudeći po Unreal Tournament podforumu na KlanRUR sajtu, čini se da igru očekuje svetla budućnost, s obzirom da su se stari fanovi serijala vratili i svi daju pozitivne ocene ovom naslovu.





Znate onaj osećaj kada jedete sveže podgrejane sarme, kako veoma često umeju da budu podjednako dobre kao i one upravo skuvane. Ukoliko se pak izveštite, gotovo uvek će baš podgrejane biti daleko bolje od sveže spremljenih. Slična je i situacija sa Unreal Tournament (ne Unreal) serijom: konstantno je dobra kao i original, ali nikako da ga nadmaši. Posle tačno osam godina stigli smo i do trećeg naslova u nizu, koji opako preti da umrtvljenu franšizu vrati na noge.

UT je oduvek bio namenjen igračima od akcije, te nas ni u svojoj trećoj inkarnaciji nije izneverio. Trčaćete, skakaćete, vozićete, pucaćete, i što je najvažnije, silno ćete se zabaviti. Podjednako ćete uživati kako u režimu za jednog, tako i u modu za više igrača. Mapa i modova je pregršt, te mislimo da će svako, bez obzira na svoje želje, naći ono što mu odgovara.

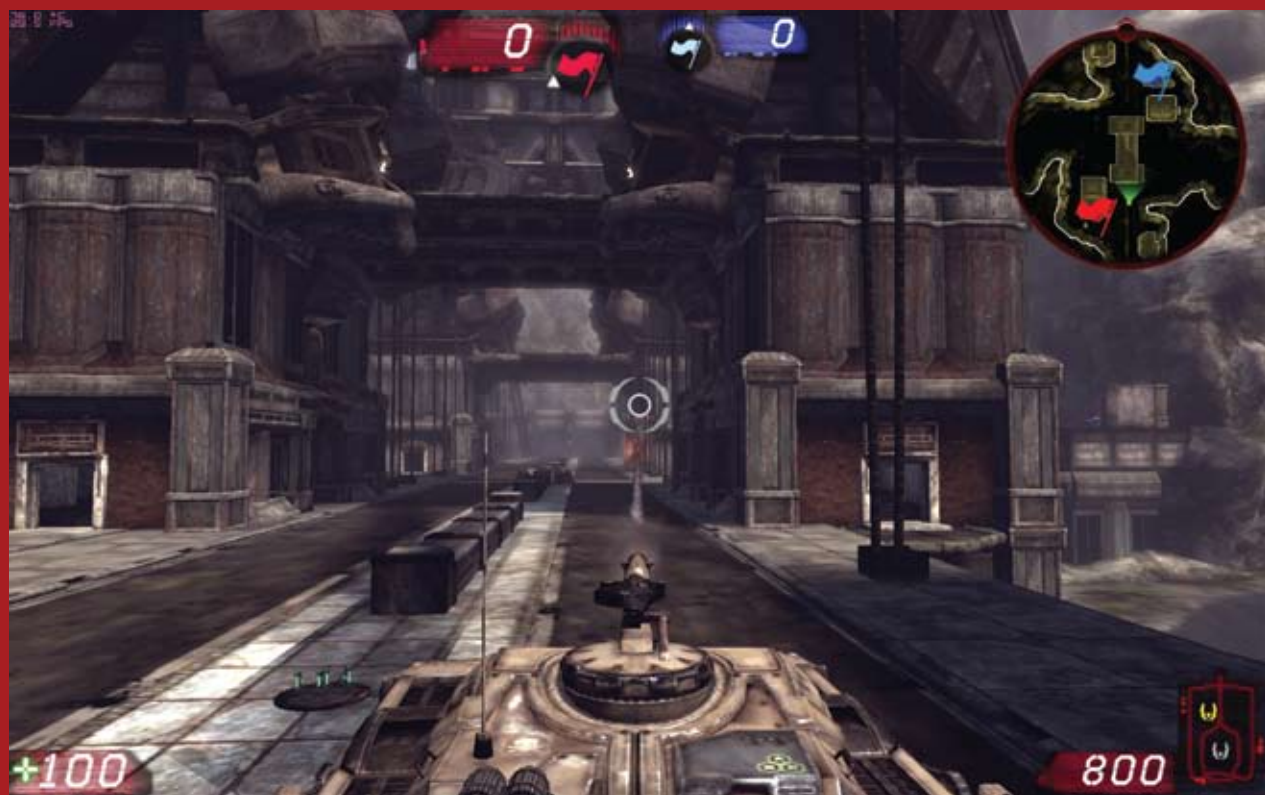
Vozila, kako terenskih tako i letećih, ima na gotovo svakoj mapi, što samo doprinosi akciji i stvara dodatnu potrebu za taktiziranjem. Na većim mapama omogućeno je korišćenje hoverboarda, koji predstavlja leteći skejt-bord, dobro poznat svima koji su gledali Povratak u budućnost 2.

Arsenal je ostao veran korenima, te se u odnosu na UT 2k3 i 2k4 gotovo nije ni promenio. Snajper je opet onaj stari (bye bye lightning gun), impact hammer ima neke nove mogućnosti, dok je minigun (u UT3 nazvan Stinger) pretrpeo blaže promene u vidu sporije, ali daleko snažnije sekundarne paljbe. Ukoliko ste već iskusni sa starim arsenalom, ne brinite se, pwnovaćete i u UT3. Nedavno sam pročitao da su se profesionalni igrači žalili na probleme sa balansiranošću bio riflea, čija sekundarna paljba očigledno ubija na

mestu, bez obzira na količinu zdravlja ili oklopa koju protivnik ima na sebi.

Hm, pa ako je novi toliko sličan starijem, zašto ga uopšte i igrati? Pa zbog grafike naravno, za koju je u slučaju UT3 zadužen Unreal3 engine, proizveden od strane samog Epic Gamesa. Istog ste na delu mogli da vidite u već izdatim hit-naslovima Bioshock i Gears of War, te budite sigurni da Vas vizuelni doživljaj "trojke" neće izneveriti. Najviše koristi imaće igrači sa višeprocorskim sistemima, na kojima Unreal3 engine prosto leti.

Unreal Tournament 3 definitivno nabavite i isprobajte, pogotovo ako ste jedan od pasioniranih igrača bilo kog od prethodnih delova. Ukoliko pak nikada niste zaigrali nijedan UT, sada je pravo vreme da tu grešku ispravite.



Unreal Tournament 3

Za: Stari dobri UT, odlična grafika, dobra igrivost

Protiv: Konzolni meni, nekoliko bagova, nedostatak Assault moda

Minimalna konfiguracija: P4 1.6GHz, 512MB RAM, 3D kartica sa 64MB

Preporučena konfiguracija: Core2Duo 2.3GHz, 2GB RAM, 3D kartica sa 256MB

Kontakt: www.unrealtournament3.com

Cena: 45 evra

autor: Luka Zlatić

U davnim, srećnim vremenima, pre nego što se Counter Strike poput horde skakavaca obrušio na našu gaming scenu, srećno su živeli igrači dve igre – Quakea i Unreal Tournamenta. I jedni i drugi su u svojim malim zajednicama uživali u futurističkom naoružanju, brzjoj akciji i povišenom adrenalinu. To je, ipak, bilo pre čitavih deset godina, i iako su od tada imali priliku da odigraju Quake 4 i Quake Wars, ili UT 2003 i 2004, to (po mišljenju većine) nije bilo to. Danas, Epic Games nam pruža šansu da se podsetimo tih dana, uz četvrtu igru u Unreal Tournament seriji, koja se (potpuno logično) zove Unreal Tournament III (pošto su UT 2003 i 2004 zapravo UT 2). UT3 je urađen u Unreal 3 grafičkom engineu koji smo već više puta hvalili na ovim stranicama. To moramo da

učinimo ponovo, pošto igra izgleda sjajno i pregledno, i pored svih detalja. Nije preterano zahtevna, i sasvim se podnošljivo skalira na slabijim igračkim konfiguracijama. Dizajn mapa je odličan, pošto su dizajneri sebi dozvolili zaista mnogo slobode, a da pritom ni u jednom trenutku ne stave igrača u situaciju da ne zna gde se nalazi. Moderska zajednica će morati dosta da se potruži da dostigne kvalitet mapa koje se dobijaju uz igru. Fizika je jako slična onoj iz prethodnih delova, ali se može osetiti da je neznatno promenjena, stvar je ukusa da li na bolje. Ja lično mislim da jeste, pošto je osećaj težine lika jasniji, a uz to i oružja bolje "leže u ruci", i same komande reaguju na način koji mi više odgovara nego u prethodnim UT-ovima (čitaj – bliže Quakeu 3). Za pohvalu je i broj modova (iako manji

nego u UT 2004) i njihova raznovrsnost. Moći ćete da uživate i u najsirovijem deatmatchu, ali i u vrlo kompleksnim modovima kao što je Warfare. Dodajte na to i širok dijapazon vozila koja su odlično uklopljena u pojedine vidove igre i jasno je da UT3 pruža svakome ponešto. Možete čak i vežbati protiv botova u kampanji za jednog igrača, mada zaista ne vidim razlog za tako nešto.

Sve u svemu, Unreal Tournament III je vrlo, vrlo zabavna pucačina, koja će se dopasti svim fanovima serijala, a vrlo verovatno i ostalima koji vole brzu i sirovu akciju, koja pritom ostavlja dosta mogućnosti za taktiziranje. Oni koji nisu voleli UT verovatno neće pronaći ništa u ovoj verziji što će ih privući... Osim možda Quakera koje je jako smorilo što Quake više nije Quake.





Sony Computer Entertainment Studios Japan / Sony Computer Entertainment

The Eye of Judgement

U današnje vreme kada tradicionalne stone igre polako odlaze u zaborav i ustupaju svoje mesto digitalnoj zabavi, pomalo je nestvarno da Magic: the Gathering i slične igre sa kartama poput Yu-Gi-Oh i dalje imaju veliku publiku. Doduše, još pre desetak godina vidali smo pokušaje da se cela stvar prebaci na računar, ali je koncept Eye of the Judgementa ipak nešto potpuno novo.

autor: Vladimir Dolapčev

Za početak, treba reći da je ovaj naslov zasnovan na sopstvenom setu pravila, s tim što se ona naravno, vrlo snažno oslanjaju na pomenuti Magic: The Gathering, što je i očekivano s obzirom da je razvojni tim tesno sarađivao sa Wizardry of Coast, a to svakako predstavlja veliki plus. Ono što bismo izdvojili iz njih jeste da se špil sastoji od tačno 30 karata koje se dele na magijske i one sa stvorenjima. Svako „prizivanje“ koštaće vas određenu količinu mane koja se obnavlja posle svakog kruga (ako uopšte treba napominjati, izvođenje je potezno) i upravo njena pravilna upotreba predstavlja ključ za pobeđu, koja

podrazumeva da zauzmete 5 od ukupno 9 polja. Iako je jednostavniji od svog slavnog uzora, The Eye of Judgment je i dalje prilično kompleksan – osim pažljivog odabira na šta ćete potrošiti magijske poene, morate voditi računa o položaju (orijentaciji) vaših snaga, o tome koje su im jake i slabe tačke, o lokaciji na kojoj se nalaze (zmajevi npr. dobijaju posebne bonuse ako su na vatrenom polju, odnosno gube dve jedinice energije ako su na vodi) i još nekoliko faktora koji će vas naterati da dobro promislite svaki korak. Na sreću, sam video tutorijal koji ćete pronaći u glavnom meniju uputiće vas u izvođenje čak i ako ste totalni početnik.

A kada smo već kod te teme, upravo je način igranja ono što ovaj naslov čini toliko specifičnim – u povećoj kutiji se nalazi i kamera (PlayStation Eye), postolje za istu, odnosno prostirka sa 9 polja. Proces montiranja i podešavanja je prilično jednostavan i prati se preko ekrana kada startujete igru. Ceo štos je u tome da kamera prepoznaje zbivanja na poljima i pravilno reaguje na njih. Nakon postavljanja karte na ekranu ćete moći da vidite kako se materijalizuje vaše biće odnosno magija, gledaćete sukobe svojih i protivničkih jedinica dok će naravno i sav posao oko vođenja računa o mani i stanju na bojnopolju obavljati sama konzola.





OCENA **80**

KONZOLE

The Eye of Judgment

Platforma: PlayStation 3

Za: Zanimljivo izvođenje, solidna grafika i zvuk

Protiv: Izuzetno slab izbor modova, zahteva dodatna novčana ulaganja

Kontakt: GMC-Yu D.O.O., Kraljevića Marka 6, Novi Sad

Cena: 85 evra

Stoga, uloga PlayStation 3 sistema je vrlo pasivna – kontroler ćete praktično koristiti samo za žongliranje kroz menije pre početka duela, a čak se i pregledu statistike meča može pristupiti preko jedne od četiri non-gameplay kartice. U praksi, stvar odlično funkcioniše – nikada nismo imali bilo kakve probleme sa prenošenjem naših komandi na ekran a igra nas je uvek pravilno upozoravala na eventualne pogrešne poteze kojih je u prvo vreme bilo dosta sa naše strane. Ovakav koncept svakako je interesantan, makar u početku. Kasnije kada prestanete da se oduševljavate animacijama na ekranu i sam gameplay vam postane mnogo važniji, stvari više nisu tako ružičaste. Pritom, vrlo pasivna uloga same konzole nije najveći problem, iako to znači da se Eye of the Judgment ne razlikuje mnogo od klasične stone igre. Mnogo veći nedostatak jeste izuzetno siromašan izbor modova. Za nepoverovati je, ali u single playeru na raspolaganju vam je jedino duel protiv živog protivnika (što je u startu nemoguće, jer su vam potrebna dva špila, a dobijate samo jedan) odnosno kompjutera. Da, to upravo znači da ne postoji nikakva kampanja, iako na njenu izradu zbog prirode ovog naslova ne bi moralo da se utroši preterano mnogo truda. Ako uspete to da progutate, shvatićete da AI uopšte nije loš. Čak i na najmanjem nivou težine predstavljajući ozbiljnog protivnika igračima sa malo iskustva jer neće praviti





potpuno besmislene poteze poklanjajući vam pobjedu. Kada ipak počnete redovno da ga dobijate i poraste vam samopoznanje, pravi je trenutak da se upustite u online okršaje. Naravno, i u njima ste ograničeni na klasičan 1 na 1 duel ali time se ne završava spisak mana. Da bi se sprečilo bilo kakvo varanje, pre početka je potrebno da karte koje ćete koristiti pokažete PlayStation Eye-u, što morate ponavljati pre SVAKE partije. Ovaj proces zaista jeste neophodan i teško je smisliti drugi način da se zaštiti regularnost, ali višeminutna priprema za svaki duel zbog toga vam sigurno neće biti lakša. Drugi problem je mnogo ozbiljniji – The Eye of Judgment od vas zahteva konstantna novčana ulaganja – kupovinom tzv. booster packova sa novim kartama ojačavaćete sopstveni špil, u suprotnom, možete biti vrlo ozbiljno hendikepirani. Wizardry of Coast je već ponudio nekoliko desetina kartica a sigurno će ih biti još u narednim godinama, pod uslovom da budu generisale profit. Da nezaobilazimo i to, zvučni efekti i muzika su vrlo dobri, a ni grafička podloga nije loša, iako je nema smisla porediti sa vrhunskim ostvarenjima za PlayStation 3.

Bez obzira na određene sveže ideje, mislimo da o kupovini ove igre treba dobro da razmisle čak i vlasnici PlayStationa 3 koje ovakav koncept izuzetno privlači. Ako ipak imate uslova da igrate preko Interneta i spremni ste na povremeno investiranje novca, nabavka svakako ima smisla. Iako ima podosta nedostataka koji će ga udaljiti od prosečnog igrača, zbog svojih neospornih inovacija The Eye of Judgment od nas dobija bronzne award.



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.UK

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Team Ninja TECMO/EIDOS



Ninja Gaiden Sigma

Vengeance. Carnage. Destruction.
Like Never Before.

autor: Vladimir Dolapčev

TimeShift je imao interesantan proces razvoja, od budžet pucačine do igre koju izdaje poznat izdavač. Uz dosta odlaganja i, čak, priča o odustajanju od igre. Produženo vreme razvoja se pozitivno odrazilo na igru koja izgleda znatno bolje i ozbiljnije nego pre, recimo, godinu dana. Iako se vidi da je engine "jeftin", i da dizajneri nisu vrhunske zanatlije, ovaj naslov je sasvim prijatan za oko, a odlično korišćenje efekata uspeva da nam prikaže neke zaista sjajne scene. Slična priča važi i za zvučnu podlogu igre, koja se ukratko može opisati kao jak prosek.

Ključna fora u igri je pomenuto vremensko odelo. Ono ne služi samo kao vremeplov, već igraču zaista daje određenu dozu kontrole nad protokom vremena. Dakle, vreme možete usporiti, ukočiti ili vratiti unazad, što je posebno važno u pojedinim okršajima. Bullet time na kub. Kada se na to doda tendencija igre da neprijatelji nailaze u ogromnim količinama, jasno je da je moguće odraditi do sada neviđene borbene scene. Problem je samo u jednoj sitnici – odelo ima "zaštitu od paradoksa" ugrađenu i ono će vam prečesto određivati koji od tri načina treba da koristite. Što je još gore, neke "zagonetke" su tako dizajnirane da iako vam se čini logično i moguće da ih pređete na jedan način, morate to da učinite onako kako su autori igre zamislili. Dakle, tokom cele igre postoji taj osećaj da ona obećava mnogo

kontrolom protoka vremena, ali onda sama oduzima pravo na ispunjenje tog obećanja.

Kada ne koristite specijalne mogućnosti odela, borbe su i dalje sasvim prihvatljive. Oružja su dobro dizajnirana i osećaj prilikom pucanja je ok. Veštačka inteligencija protivnika nije baš na visokom nivou i oni nikada ne rade ništa iole lukavo, što bi vas nateralo da odustanete od ustaljenog načina igre. Odelo ima dve velike pomoći igraču, radar koji konstantno prikazuje lokacije protivnika, i mogućnost da ga izleći nakon par sekundi mirovanja. Dakle, ukoliko se sakrijete iza zida (a skoro svaka lokacija ima bar jedno mesto na kom možete predahnuti), i dopunite, možete lako opet da izvirite i eliminišete zlikovce. Po ponašanju crvenih strelica ćete videti da

li i oni miruju (najčešće), ili se odlučuju na juriš. Jednom kada u juriš prilično je lako naslagati ih jednog po jednog. Čak i na najtežem nivou.

Nakon što pređete kampanju za nekih deset sati, možete se okušati i u okršajima za više igrača. Kontrolisanje protoka vremena u ovom modu ne pada na pleća odela, nego tri vrste granata koje deluju u određenom radijusu. Ključ dobrog provoda je, kao i u većini slučajeva, naći dobru ekipu, koja zna šta radi. U najgorem slučaju, svi učesnici će besomučno bacati granate oko sebe, što je zabavno prvih par minuta ali brzo dosadi. Modova ima nekoliko, od klasičnog deathmatcha (svi protiv svih), preko capture the flaga (ukrasti zastavu iz jedne baze i preneti je u drugu) i igre jedan na jedan do moda king of time, u kojoj se igrači utrkuju ko

Ninja Gaiden Sigma

Platforma: PlayStation 3

Za: Odlična grafika, raznovrsnost, težina

Protiv: Nedostatak dodatnih sadržaja iz Ninja Gaiden Black-a, kamera

Kontakt: <http://ninjagaidengame.com>

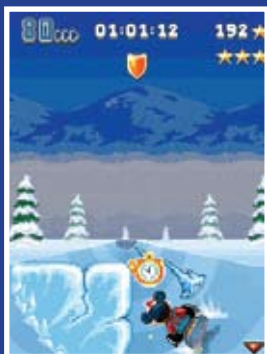
Cena: 60 evra



će prvi da dođe do objekta koji ih čini neosetljivim na vremenske granate, pa onda mogu lakše da skupljaju fragove. Naravno, jednom kada igrač uzme objekat, za očekivati je da se ostali udruže protiv njega. Iako TimeShift nema spektakularan multiplayer, dovoljno je zanimljiv i zabavan za neobavezno igranje. Vrlo je moguće da će igrači koji imaju uslova više vremena provesti u modovima za više igrača nego u kampanji.

Iako ima igrača kojima će samo napucavanje + kontrola nad porotkom vremena biti jako zabavni, ostaje činjenica da potencijal nije u potpunosti iskorišćen, te da dosadne misije, priglupi protivnici, loše zagonetke i ostale mane spuštaju TimeShift na nivo jakog proseka.





Disney Snow Sports

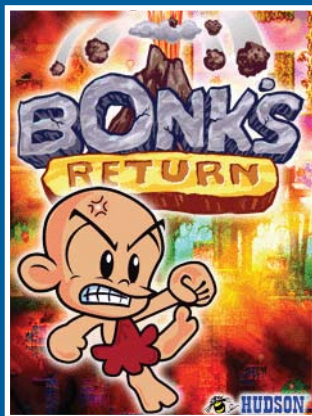
Diznijijski likovi su oduvek privlačili veliku pažnju ljudi širom sveta. Ne treba stoga da čudi što su simpatični likovi iz popularnih crtanih filmova stigli i na ekrane mobilnih telefona. Kako je vreme nove godine i Božića, odlučili smo se da vam predstavimo igru sa upravo ovakvom tematikom.

Slikovit, snegom zatrpan Patkograd domaćin je zimskih igara, a glavna nagrada je zlatni kup Corneliusa Coota. Igračima je otvorena mogućnost da sastave svoj dream team elitnih Disneyjevih sportista i osvoje zlato u tri superizazovna takmičenja. Odabirom svoje ekipe od devet dostupnih likova i takmičenjem u alpskom skijanju, nordijskom skijanju i bobu, polako ćete stići do ultimativnog cilja. Pomožite Mikiju, Pašku, Šilji i prijateljima da osvoje medalje u sva tri turnira kako bi sakupili što više bodova za Kup. Svako takmičenje ima više načina igre, razne prepreke i bonuse koje treba pokupiti, tako da je način igranja ograničen samo na sportske veštine igrača, njegovu odlučnost i želju za pobedom!

Ono što je posebno zanimljivo jeste da se u igri nalazi i multiplayer mod koji donosi mogućnost igre u više igrača, sa vašim prijateljima i poznanicima, što je naravno višestruko zanimljivije nego solo igranje "protiv mobilnog telefona" odnosno kompjuterski vođenih likova. Pripremite se stoga na trosatnu zabavu kroz 45 nivoa zaradne igre u zapanjujućim okruženjima i animacijama sa svojim omiljenim Disney likovima!

Kontakt: Mobitel Plus

Cena: 120 dinara + PDV



Bonk's Return

Jedan od najpoznatijih "head banger" na svetu, Bonk, vratio se na mobilne telefone u još jednoj avanturi koja će sigurno oraspoložiti mnoge. Nakon što nije naučio lekciju iz njihovog poslednjeg susreta, King Drool III, iznova se vratio kako bi Bonku pomrsio konce, ali ovaj to naravno neće gledati skrštenih ruku. Tu stupate na scenu vi, i pokušavate da pomognete ovom simpatičnom headbanger-u da dođe do kraja svakog nivoa, kojih ima preko 20.

Kao i uvek do sada, pred vama će se naći desetine karakterističnih protivnika koji su vam i pre ove igre zagorčavali život, a takođe kao i uvek do sada, vi ćete ih eliminisati brzim udarcima svoje glave. Kako bi Bonk povratio zdravlje, potrebno je da skupljate voćke koje se nalaze oko vas, a smaglji su tu za dodatne poene. Kada vam je potrebno još ekstra snage, Bonk treba da pojede meso, što će ga dodatno razljutiti, a sama igra će vas uvek obavestavati o trenutnom napretku. Uvek možete snimiti poziciju i sa igranjem nastaviti kasnije, upravo onda kada to vama odgovara. Pored glavne priče i glavne akcije, Bonk's return donosi i četiri mini-igre. Tu ćete testirati svoju sposobnost skakanja, penjanja, ugriza i refleksa, čime ćete osvojiti dodatne poene.

Kao što možete da vidite po samim slikama iz igre, grafika je napredna i izuzetno interesantna, animacije su tečne a tu je i dobra pozadinska muzika (koju naravno ne možete videti na slikama).

Prava zabava za novogodišnje dane, iako sama po sebi nema dodirnih tačaka sa Novom godinom.

Kontakt: MobitelPlus

Cena: 120 dinara + PDV



GAME

hot spot

Pošalji SMS poruku
sa kodom pored
željene igrice
na
5652

važi za Telekom i
Telekom mreže

Power Rangers

London Racer Police Madness

Disney Winter Fun

Muppets Dance Party

Cars

Disney 3in1 Puzzle Pack

9817120



9817122



9817123



9817110



9817111



9817112



Telefoni koji podržavaju ove igrice:

NOKIA: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3650, 5070, 5100, 5140, 5200, 5300, 5500, 5700, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6136, 6151, 6179, 6250, 6220, 6230, 6233, 6234, 6260, 6270, 6290, 6288, 6290, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7380, 7800, 7810, 7850, 8600, 8801, 5140, 6230, 6610, 7250, 850, 860, 861, 865, 870, 870, 871, 872, 873, 876, 880, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000. **SIEMENS:** sv1, c55, c72, cv69, m65, c75, c76, c77, cv65, cv70, cv75, cv85, m65, m75, m76, m77, m78, m79, m80, m81, m82, m83, m84, m85, m86, m87, m88, m89, m90, m91, m92, m93, m94, m95, m96, m97, m98, m99, 1000. **MOTOROLA:** c380, c385, c386, c387, c388, c389, c390, c391, c392, c393, c394, c395, c396, c397, c398, c399, c400, c401, c402, c403, c404, c405, c406, c407, c408, c409, c410, c411, c412, c413, c414, c415, c416, c417, c418, c419, c420, c421, c422, c423, c424, c425, c426, c427, c428, c429, c430, c431, c432, c433, c434, c435, c436, c437, c438, c439, c440, c441, c442, c443, c444, c445, c446, c447, c448, c449, c450, c451, c452, c453, c454, c455, c456, c457, c458, c459, c460, c461, c462, c463, c464, c465, c466, c467, c468, c469, c470, c471, c472, c473, c474, c475, c476, c477, c478, c479, c480, c481, c482, c483, c484, c485, c486, c487, c488, c489, c490, c491, c492, c493, c494, c495, c496, c497, c498, c499, c500, c501, c502, c503, c504, c505, c506, c507, c508, c509, c510, c511, c512, c513, c514, c515, c516, c517, c518, c519, c520, c521, c522, c523, c524, c525, c526, c527, c528, c529, c530, c531, c532, c533, c534, c535, c536, c537, c538, c539, c540, c541, c542, c543, c544, c545, c546, c547, c548, c549, c550, c551, c552, c553, c554, c555, c556, c557, c558, c559, c560, c561, c562, c563, c564, c565, c566, c567, c568, c569, c570, c571, c572, c573, c574, c575, c576, c577, c578, c579, c580, c581, c582, c583, c584, c585, c586, c587, c588, c589, c590, c591, c592, c593, c594, c595, c596, c597, c598, c599, c600, c601, c602, c603, c604, c605, c606, c607, c608, c609, c610, c611, c612, c613, c614, c615, c616, c617, c618, c619, c620, c621, c622, c623, c624, c625, c626, c627, c628, c629, c630, c631, c632, c633, c634, c635, c636, c637, c638, c639, c640, c641, c642, c643, c644, c645, c646, c647, c648, c649, c650, c651, c652, c653, c654, c655, c656, c657, c658, c659, c660, c661, c662, c663, c664, c665, c666, c667, c668, c669, c670, c671, c672, c673, c674, c675, c676, c677, c678, c679, c680, c681, c682, c683, c684, c685, c686, c687, c688, c689, c690, c691, c692, c693, c694, c695, c696, c697, c698, c699, c700, c701, c702, c703, c704, c705, c706, c707, c708, c709, c710, c711, c712, c713, c714, c715, c716, c717, c718, c719, c720, c721, c722, c723, c724, c725, c726, c727, c728, c729, c730, c731, c732, c733, c734, c735, c736, c737, c738, c739, c740, c741, c742, c743, c744, c745, c746, c747, c748, c749, c750, c751, c752, c753, c754, c755, c756, c757, c758, c759, c760, c761, c762, c763, c764, c765, c766, c767, c768, c769, c770, c771, c772, c773, c774, c775, c776, c777, c778, c779, c780, c781, c782, c783, c784, c785, c786, c787, c788, c789, c790, c791, c792, c793, c794, c795, c796, c797, c798, c799, c800, c801, c802, c803, c804, c805, c806, c807, c808, c809, c810, c811, c812, c813, c814, c815, c816, c817, c818, c819, c820, c821, c822, c823, c824, c825, c826, c827, c828, c829, c830, c831, c832, c833, c834, c835, c836, c837, c838, c839, c840, c841, c842, c843, c844, c845, c846, c847, c848, c849, c850, c851, c852, c853, c854, c855, c856, c857, c858, c859, c860, c861, c862, c863, c864, c865, c866, c867, c868, c869, c870, c871, c872, c873, c874, c875, c876, c877, c878, c879, c880, c881, c882, c883, c884, c885, c886, c887, c888, c889, c890, c891, c892, c893, c894, c895, c896, c897, c898, c899, c900, c901, c902, c903, c904, c905, c906, c907, c908, c909, c910, c911, c912, c913, c914, c915, c916, c917, c918, c919, c920, c921, c922, c923, c924, c925, c926, c927, c928, c929, c930, c931, c932, c933, c934, c935, c936, c937, c938, c939, c940, c941, c942, c943, c944, c945, c946, c947, c948, c949, c950, c951, c952, c953, c954, c955, c956, c957, c958, c959, c960, c961, c962, c963, c964, c965, c966, c967, c968, c969, c970, c971, c972, c973, c974, c975, c976, c977, c978, c979, c980, c981, c982, c983, c984, c985, c986, c987, c988, c989, c990, c991, c992, c993, c994, c995, c996, c997, c998, c999, 1000. **SONY ERICSSON:** d750, d800, j300, k300, k300i, k310, k310i, k320, k320i, k500, k500i, k506, k510, k550, k600, k606, k610, k610i, k700, k700i, k750, k750i, k760, k760i, k770, k770i, k780, k780i, k790, k790i, k800, k800i, k810, k810i, k820, k820i, k830, k830i, k840, k840i, k850, k850i, k860, k860i, k870, k870i, k880, k880i, k890, k890i, k900, k900i, k910, k910i, k920, k920i, k930, k930i, k940, k940i, k950, k950i, k960, k960i, k970, k970i, k980, k980i, k990, k990i, 1000. **SAGAM:** my400v, myc52, myc52i, myc52v, myc53, myc56, myc60v, myc61, myc65, myc75, myc82, myc82m, myc82i, myc87, myc87v, myc88, myc88v, myc89, myc89v, myc90, myc90v, myc91, myc91v, myc92, myc92v, myc93, myc93v, myc94, myc94v, myc95, myc95v, myc96, myc96v, myc97, myc97v, myc98, myc98v, myc99, myc99v, 1000.

Kontakt: ComTrade Shop,
www.comtradeshop.com

Crypton Penthouse

Konačno imamo priliku da u akciji „kupujmo domaće“ pazarimo kvalitetan domaći proizvod! U pitanju je brend Crypton, koji je svima već poznat kao proizvođač prenosivih MP3 plejera i kvalitetnih LCD televizora. U aktuelnoj ponudi je čak šest MP3 modela ove marke, a sada imate priliku da čitate nešto detaljnije i o najnovijem, sedmom modelu. Ovo je ujedno i uređaj koji stoji na vrhu Crypton-ove liste kao najbolji u ponudi! Radi se zapravo o prenosivom video-plejeru naziva Penthouse sa svojih 2 GB raspoložive memorije. Za prosečne korisnike ovih 2 GB je i više nego dovoljno. Ono što će mnogima biti važnije je da on spada među lepše uređaje na tržištu i svakako je to jedna od „jačih“ karata na koju Penthouse igra.

Uređaj spada među kompaktnije na tržištu, sa svojih približno 7 cm dužine i 5 cm širine. Kako je danas tananost još uvek u trendu, ovaj Crypton je „debeo“ jedva 1 cm. Pored svega toga, ne teži više od 50 grama (nema zvaničnog podatka). Dakle, idealan je za bilo koji džep. Maska je crne boje visokog sjaja, ali pozitivno iznenađuje zadnji deo, koji je praktično pretvoren u ogledalo. Iskreno verujemo da će pripadnice lepšeg pola ceniti ovaj detalj. Što se estetike tiče, svakako dominira veliki, displej dijagonale 2 inča. Pored tastera za „loop“/snimanje i ON/OFF, koji se nalaze sa gornje strane, tu je još samo petosmerni džojstik. Ovo rešenje se u praksi pokazalo kao najbolje kada je potrebno izvršiti neku operaciju „na slepo“, u slučaju da vam je plejer u džepu i ne možete videti šta pritisnete. Pored toga, džojstik je osvetljen, dok je sam ekran, naravno, LCD u boji. Vrlo je pregledan, ali jedva dobija prelaznu ocenu za vidljivost u uslovima kada je direktno izložen na Suncu.

Kapacitet Penthouse-a omogućava da pored standardne funkcije, reprodukcije MP3 i WMA muzičkih formata, možete gledati JPG slike, čitati TXT fajlove i snimati zvuk pomoću integrisanog mikrofona,

odnosno snimati FM radio program. Takođe, možete gledati i video, čak bez potrebe da se menja format istog (nema dosadne kompresije). Crypton Penthouse bez problema reprodukuje popularan AVI video-format! U čitavoj ovoj priči, najmanje efikasnim nam se čini FM prijemnik, gde ćete imati dosta problema da neku radio-stanicu „uhvatite“ bez šumova. Takođe, ni kvalitet snimanja nije najsajniji. Sa druge strane, pohvale idu na račun velikog broja mogućnosti podešavanja, gde izdajamo ekvilajzer sa pet nivoa „setovanja“. Takođe, jedinstvena opcija ovog uređaja je i igrice, tj. tetris, kojeg možete igrati u slučaju dosadnih časova/predavanja/čekanja u redu za dokumenta itd.

U principu, Crypton Penthouse je vrlo efikasan. Njegova Li-Ion baterija drži veoma dugo, lako je možete dopuniti putem USB kabl, ali i priloženog AC/DC punjača za standardne utičnice. U paketu ćete dobiti još i standardne (čitaj: fuš) slušalice, koje će vam ujedno zameniti i trakicu za nošenje, kao i USB kabl za prenos fajlova sa komputera. S obzirom da uređaj podržava USB 2.0 standard, prenos istih ide relativno brzo. Što se najvažnije stavke ove priče tiče, a to je zvuk i njegov kvalitet, možemo reći da ovaj Crypton nema

većih mana. Najveća je možda loš 3.5 mm stereo konektor za slušalice. Prvo, potrebno je na silu ubaciti muški ulaz, a drugo – često hoće da se na trenutak izgubi konekcija jednog od stereo-kanala, tako da dolazi do neprijatnog šuštanja. Kako bi se ovo eliminisalo, potrebno je pravilno ubaciti konektor u ulaz, što je, jel, otežano usled očigledno nešto manjeg prečnika ulaza. Zvuk sa ovog MP3 plejera je dovoljno jak i može „pogurati“ i nešto snažnije slušalice.

Sa svojom cenom, koja iznosi nešto manje od 60 evra (sa porezom), ovo je ipak uređaj koji dobro ubija dosadu i osnovne funkcije obavlja maltene besprekorno. Jasno je da u ovom rangu ne možete baš očekivati iPod, ali je Penthouse opet daleko od lošeg plejera. Ako ništa, domaći je proizvod što je garancija dobro obezbeđene servisne podrške, ali i satisfakcije u domenu patriotizma.





Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama



Kontakt: Computerland,
www.compland.co.yu

Logitech QuickCam Pro

Jedan od lidera u polju danas popularnih web-kamera, kompanija Logitech, skoro je predstavila svoju najnoviju, a trenutno i najekskluzivniju ponudu na tržištu. Naravno, pričamo o nova dva modela ovih kameara – QuickCam Pro 9000 i QuickCam Pro for Notebooks. Ovaj drugi se našao na testu u našoj redakciji, stoga vam prenosimo detalje i naše impresije.

autor: Vladimir Kosic

Već pri prvom pogledu, jasno je ko je „potpisao“ ovaj proizvod. Ekskluzivan dizajn, kompaktnost, ali i kvalitetni primenjeni materijali – sve ukazuje na to se radi o uređaju više klase. Takođe, dovoljan je i pogled na cenovnik, s obzirom da ćete ovaj model u radnjama teško naći za manje od 100 evra. Mnogi ljudi cene pre svega kvalitet, tako da se ne treba baš toliko obazirati na cenu. Logitech QC Pro je jasno namenjen, takoreći, „profesionalnijim“ korisnicima, odnosno onim osobama koje u audio/video interakciji na web-u provode nešto više vremena od drugih. Logično je da takve neće privlačiti samo dizajn kamere. Iz tog razloga su u kompaniji Logitech odlučili da sklope saradnju sa Carl Zeiss-om, odnosno globalnim liderom u proizvodnji kvalitetnih objektivu i sočiva za ovakve proizvode. Svakako je nekarakteristično da Carl Zeiss potpis vidimo na jednoj web-kameri, ali hej – vremena se menjaju!

Nakon što ste raspakovali uređaj, zatim shvatili da ste, pored kamere i USB kabela, dobili i finu futrolu za nošenje, prva stvar koju ćete zapravo „dohvatiti“ je priloženi CD za instalaciju drajvera. Zajedno sa njima će se instalirati i koristan softver, koji će vam kasnije praktično biti centar za rad. Pomoću njega se najlakše možete spojiti sa raznim komunikacionim programima, tipa Skype, AIM, Messenger, ali i podešavati razne aspekte vaše nove web-kamere. Zahvaljujući

njenom boljem hardveru nego što je uobičajeno, podešavanja ima prilično. Proizvođač se hvali veoma brzim autofokusom, koji za manje od tri sekunde može da izoštri od najbližeg do najudaljenijeg objekta na sceni. Vama je u podešavanjima čak ostavljena opcija manualnog fokusa, ali i odabir standardnog i „macro“ moda snimanja. U ovom drugom, vrlo jasno možete videti objekte koji su na samo deset centimetara od objektiva! Od ostavih podešavanja valja izdvojiti opcije RightSound i RightLight2. Prva se bavi obezbeđivanjem što kvalitetnijeg zvuka, koji se snima pomoću u kameri integrisanog mikrofona, dok je druga opcija veoma važna u slučaju nešto slabijeg osvetljenja u prostoriji. Takođe, biće korisna i u slučaju nepravilno raspoređenog svetla, npr. ako imate sijalicu koja „bije“ direktno u kameru ili prozor, sa kojeg dolazi velika količina dnevne svetlosti.

Carl Zeiss se potrudio da „spakuje“ po ceni adekvatnu optiku. Objektiv solidnog prečnika može da snima u 720p HD video formatu (960 x 720 piksela), ali i da fotografše do maksimalnih osam megapiksela. Naravno, ta brojka je interpolisana, tako da slike nisu baš najkvalitetnije moguće u maksimalnom režimu. Nativna vrednost je pak dva megapiksela, što je naznačeno i na samoj kamerici. Logitech QC Pro ima zaista velike mogućnosti i slika je zaista onakva kako kažu – vrlo čista i oštra.

Ono što je osnovni problem zapravo svih web-kamera jeste njihov maleni procesor, koji ne može baš da „izdrži“ i jasno prikaže konstantne pokrete na snimku. Takozvani „duhovi“ su prisutni, uprkos kristalnoj slici koja se postiže kada objekat snimanja miruje. Naravno, daleko od toga da je to prava zamerka za jedan uređaj ovog tipa, imajući u vidu čak i njegovu visoku maloprodajnu cenu. Model sa našeg testa ima oznaku „for Notebooks“, stoga je vrlo praktičan u slučaju kada treba da negde putujete sa vašim lap-topom ili nešto tome slično. Štipaljka je povezana sa samom kamerom putem malog zgloba, pa se ona, iako nakačena na ram monitora notebook-a, može pomerati u svim pravcima. Maksimalna dozvoljena debljina rama monitora je dva centimetra, tako da QC Pro možete nakačiti i na druge stvari sem vašeg lap-topa.

Kao zaključak mogu samo ponoviti činjenicu da je ovo model koji je svakako namenjen korisnicima koji mnogo svog vremena provode u multimedijalnim razgovorima na internetu. Ako je i vama dosadila vaša postojeća web-kamera i želite da vaš(a) dragi/draga iz Amerike ili tetka iz Australije/Švedske/Danske vas vidi (mnogo) bolje, onda je kupovina periferije kakva je Logitech QuickCam Pro for Notebooks opravdana stvar!

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech

Designed to move you™





ASUS Xonar U1

autor: Vladimir Kosic

Korisnost ovog uređaja je verovatno veća od onoga što ste isprva pomislili. Ista stvar je i nama prošla kroz glavu – eksterna zvučna kartica, „fensi“ izgled, čemu ovo? Međutim, onda lagano kreće upoznavanje sa specifikacijama, koje vrlo obećavaju. Zatim na red dolazi raspakivanje, koje za rezultat ima prvi kontakt sa vrlo atraktivnim i kvalitetnim uređajem. Njegova povećana masa ostavlja utisak dobrog hardvera unutra, dok belo, porcelansko kućiste svakako predstavlja pozitivnu promenu u odnosu na sve ono što je do sada prošlo kroz našu redakciju. Pred vama je najnoviji komad kompjuterskih periferacija iz ASUS-a, zvučna kartica naziva Xonar U1 Audio Station.

Upitanju je eksterna zvučna kartica, što nas odmah navodi na to da se radi o hardveru koji je isključivo namenjen laptop korisnicima. Kasnije vas u to uverava i vrlo kratak USB kabl. Dakle, Xonar U1 se za vaš kompjuter vezuje putem USB konekcije, a ne preko postojećeg audio-izlaza. Kada se instaliraju potrebni drajveri, sistem ovaj uređaj prepoznaje kao default zvučnu karticu i uvek će ka njoj slati audio-signal. Naravno, kada izvadite USB kabl iz kompjutera, sistem se automatski prebacuje na staru zvučnu karticu, što govori da je ona u potpunosti neaktivna kada je Xonar U1 povezan. Funkciju audio-ulaza i audio-izlaza će tada preuzeti ovaj maleni ASUS, koji takođe (kao i većina laptopova) poseduje 3,5 mm stereo ulaz i izlaz. Pored same „kartice“, u paketu se dobija i eksterni mikrofoni,

kao i S/PDIF adapter za postojeći audio-izlaz. Eto dokaza da ovaj mališan poseduje i velike mogućnosti.

Nakon instalacije drajvera, obavezno je i instaliranje propratnog softvera (ukupno 2 CD-a). Pomoću njega ćete maksimalno iskoristiti sve mogućnosti ovog ASUS-a. Program naziva „Xonar U1 Audio Station“ poseduje veliki broj naprednih opcija, pomoću kojih možete podesiti reprodukciju zvuka po svojim željama. Naravno, u ovoj priči se izdvaja Dolby-jeva ponuda, gde imate raznih opcija poput Dolby Headphone, Dolby Digital Virtual Speaker, Dolby Digital Live, Dolby Pro Logic IIx itd. Zvuk sa Xonar U1 uređaja možete prilagoditi muzičkom uređaju sa kojeg puštate sam zvuk (slušalice, zvučnici, mini-linija...), ali i preostoriji u kojoj se nalazite. Svako pa i najmanje

podešavanje stvara veliku razliku, tako da ćete sigurno precizno naći onaj „setup“ koji vama odgovara. Na kraju, tu je i efikasni ekvilajzer sa nekoliko predefinisanih modova, koji će finalizirati audio-izlaz u zavisnosti koji muzički žanr preferirate. Za zabavu je zadužen karaoke deo softvera, gde se, pomoću priloženog mikrofona, sa vašim najbližima možete igrati Velikog Brata simulirajući njegov glas, ali i smežati do suza sa „baby-voice“ podešavanjima.

Kvalitet zvuka je zaista osetno bolji od bilo koje standardne zvučne kartice koje se danas isporučuju u notebook računarima. Čak i bez ikakvog podešavanja – samo priključite Xonar U1 i jasno vam je zašto je napravljen. Ovo je zaista vredan deo hardvera za one koji uživaju u filmovima na svom



laptopu, ali i modernim igricama, muzici i, uostalom, svemu što može pružiti uživanje u zvuku. Čak i u kompresovanim formatima. Izdajamo još i poseban pojačivač za slušalice na audio-izlazu, koji će značajno doprineti kvalitetu, ali i snazg autputa. Tome treba dodati i virtuelni 5.1 izlaz, koji će od bilo kojih 2.0 slušalica lako napraviti realan 5.1 sistem. Dva interna sklopa su najveći krivci velikih mogućnosti ovog malenog uređaja. To su DSP ASUS-U100 kao digitalni procesor zvuka, ali i Opamp-LM358, koga smo već pomenuli kao pojačalo za slušalice. Sa druge strane, pored svih njegovih mogućnosti, ASUS Xonar U1 je veoma kvalitetne izrade

(još jednom podsećamo – porcelan), kompaktan je i dopadljivog izgleda. Čak i njegova interna LED svetiljka koja pokazuje status uređaja (crveno, plavo i treptajuće plavo) može da izazove vau!-efekat pri nešto slabijem osvetljenju, dok je ceo gornji deo uređaja zapravo jedna velika rotirajuća kontrola jačine zvuka, koja ima i „mute“ funkciju kada se pritisne.

Dakle, ASUS Xonar U1 Audio Station je vrlo korisna stvar za one koji uživaju u kvalitetnom zvuku i sigurno se isplati da baš njime unapredite vaš notebook. Ionako nema baš puno mogućnosti za poboljšavanje njegovog hardvera.



Bundle Pack



**4x
LIDER**



**4in1 Leather Power
FeedBack Wheel**

MALO PRODAJNA MESTA:

BEGRAD: NT Soft 011/303-1303, Saša eStevan Electronic 011/2686-694, MM House 011/3610-510, Game-S 011/33-45-862, Metro Kmjaja, Metro Zemun, Tempo Vilina Vode, Tempo Novi Beograd, Idea Extra, PC Centar - Banjica 011/3672495, PC Centar - Kneza Miloša 011/3344-773, PC Centar - Konjarnik 011/3474-264, PC Centar - Požeška 011/2542-941, Strong Electronics 011/3619-419, Sampo 011/19-88-53, Mega Computer 011/286-13-13, Virtual Digital Studio 011-3112-049, The Biro 011/2169-176
NOVI SAD: NS Games 021/458-058, Comtrade Shop 021/426-180, Metro, Tempo, PC Centar 021/6614-657, **MS:** Millhouse Computers 018/514-400, Game Box 018/514-666, Metro, Tempo
DUBOVI: Dous 063/80-62-310, Link 063/770-6095
JAGODINA: Crveni Dzin 035/224-036
PC Centar 035/233-777
KIKINDA: Keon 0230/401-930
ZAJECAR: Taurus 019/425-172
PETROVARAC NA MURAVI: Force Computers 012/335-005
ČOKALJKA: Crvenka Net 025/523-757
VALJEVO: Qbox 014/227-579
ČAČAK: Uspon 032/340-410
KRŠEVAC: Hazard 037/492-405
ZREČANIN: Mobelix 023/510-785
Computer service 023/523-757
Avala 3 023/515-173

Uvozi distribucija:
Office Gam d.o.o.
011/208-2220
Ex Ecentar d.o.o.
011/2047-180

www.speed-link-srbija.com



Kontakt: Computerland,
www.compland.co.yu

Logitech G15 keyboard

Logitech je pre nekoliko sezona predstavio svoju igračku tastaturu pod imenom Logitech G15. U pitanju je bila do tada neviđena tastatura sa LCD ekranom i brojnim dodatnim komandama koja se vrlo lako izborila za mesto koje joj pripada. U međuvremenu je proizvođač ponudio nešto jeftinije rešenje pod imenom G11, koje nije posedovalo LCD displej, a konačno se u prodaji pojavila i prva kompletna revizija koja nosi naziv "starog" modela – G15.

Dve stvari ćete primetiti "na prvu loptu". LCD ekran je sada fiksiran i "ne otvara se", što se dešavalo kod prethodnog, a dominantna iluminaciona boja je ovoga puta crvena, a ne plava. Naravno, promenjen je i dizajn a tu su i neka druga unapređenja.

Kada govorimo o funkcionalnom aspektu, stvari su manje više identične. Gornji levi ugao poseduje M1, M2, M3 i MR tastere koji obeležavaju profil odnosno makro koji je trenutno aktivan, a sa leve strane dobro poznatih tastera TAB, CAPS LOCK CTRL i SHIFT nalazi se ukupno šest takozvanih "G tastera" koji donose mogućnost snimanja kontrola u različitim video igrama. Tu je još i taster koji "zabranjuje" korišćenje Windows dugmeta dok ste u video igrama (problem koji je jako često iritirao igrače), a tu je i dugme za trenutno isključivanje zvuka, kao i podešavanje

nivoa iluminacije tastera. Da, baš kao i prethodno izdanje, i G15 isijava oznake na tasterima, samo, kao što smo već napomenuli, crvenom bojom a ne plavom. Oko displeja nalazi se ukupno šest "multimedijalnih" tastera namenjenih menjanju pesme, pojačavanju glasnoće ili pauziranju trenutno aktivnog materijala na ekranu.

Sam displej poseduje još ukupno pet konfigurabilnih tastera, a njegova funkcija je dodatno proširena brojnim mogućnostima. I dalje je ostavljena opcija prikazivanja zauzeća systemske memorije ili procesora, ali je prava snaga u ispisivanju podataka u vezi video igara. Tako na ovom ekranu možete videti na kom serveru igraju vaši prijatelji omiljenu igru, ili kakve su statistike vašeg karaktera u World of Warcraftu. Možete ići i tako daleko da

postavite obaveštenje kada vam se oslobodi server ili kada vaš prijatelj dođe na TeamSpeak, pa slobodno možete raditi nešto drugo dok tastatura "ne javi" da je došlo do promene.

Sa zadnje strane tastature odnosno iznad displeja nalaze se dva USB porta koji naravno služe za priključivanje nekih drugih perifernih uređaja na tastaturu, koja samim tim služi kao HUB. Ono što je još zanimljivo jeste da je donja strana tastature protkana svojevrsnim "kanalicama", što omogućava da lepo "razvezete" kablove miša, same tastature ili nekog trećeg uređaja.

Jedino što će potencijalne kupce odvratiti od ove tastature jeste njena nešto viša cena, ali ako ste strastveni igrač onda ćete svakako znati da cenite sve ono što G15 ima da ponudi i tada vam iznos zaista neće biti neopravdan.



Microsoft



XBOX 360



Osetite snagu jedne od najboljih konzola

PLAYSTATION 2

PS2



Wii

Nintendo



NINTENDO DS



...DA LI VAM JE JOS NESTO POTREBNO ?

Jedna od najinovativnijih konzola ikada

PLAYSTATION 3



This is living



PLAYSTATION 3

SONY PSP
SLIM

PS2
PlayStation Portable



Jedna od najboljih rucnih konzola ikada!



Biostar TF 7050-M2

Popularnost koju je među kupce doneo model TA690G, podigao je rejting Biostara na svetskom nivou, dok je potonjim generacijama ostavljen težak posao – da očuvaju slavu „Otrova u malom“. Ovoga puta pred vama je predstavnik integrisanih rešenja za AMD procesore – Biostar TF7050-M2, sa nVidia čipsetom.

autor: Marko Nešović

Ono što je TA690G vinulo u nebesa je upravo inovativnost koja je pratila sve ono što je AMD predstavio sa RS690G serijom: integrisano video rešenje, dual monitor podrška preko DVI, analognog ili HDMI izlaza, popunivši tako prazninu u srednjem delu tržišta, i uvodeći HD video prosečnim korisnicima. Ono što je zajedničko za 690G i 7050PV čipset je upravo puna HDMI podrška, kao i HDCP (standard razvijen od strane Intel-a radi zaštite digitalnog sadržaja koji koristi DVI/HDMI interfejs od neovlašćenog kopiranja i reprodukcije). Ovim se omogućava da sa odgovarajućim AMD AM2 procesorom napravite pravi mali kućni bioskop. Očekivani veliki iskorak sa novim čipsetom pretvorio se u samo par poboljšanja. Nije dobijen revolucionarni novi čipset koji bi trebao da pokaže nadmoć nad konkurentnim AMD rešenjima i zameni popularni 690G.

Biostar TF7050-M2 je ploča mATX formata bazirana na 7050PV/nForce 630a čipsetu koji obezbeđuje 1 PCI Express x16 slot, 3 PCI Express x1 slot, 4 SATA II konektora (RAID 0, 1, 0+1 i 5 podrškom), 2 IDE drajva, 5 PCI konekcija, HDMI sa HDCP, DVI sa HDCP, TV Enkoder, HD Audio (HD Azalia zvučna karta), 12 USB 2.0 konekcija kao i gigabitni Ethernet. Integrisano grafičko rešenje je još uvek DirectX 9 sa Shader Model 3.0 mogućnostima (Microsoft Windows Vista Ultimate Ready), za koje sama nVidia govori da nije namenjena za grafički zahtevne potrebe (igrice). Interesantno je da grafičko rešenje koristi nezavisne drajvere od 630a „južnog mosta“ iako se fizički nalaze integrisani u istom čipu. Integrisana grafika koristi jezgro sa taktom od 425MHz sa dva pajplajna, dva pixel shadera, jednim vertex shaderom i dve teksturne jedinice, po čemu se vidi da nije šampion po performansama. Ne poseduje svoju

memoriju i može da alokira do 256 sistemskog RAM-a. Ubacivanjem ozbiljnije grafike i kombinovanjem sa moćnim procesorom ovaj sistem se lako može pretvoriti u ozbiljan igrački sistem. Na spisku podržanih procesora nalaze se Socket AM2 do Athlon X2 6000+ koji je pri predstavljanju ploče bio najbrži model. 4GB DDR2-800 RAM (PC2-6400) memorije je sasvim dovoljno za potrebe čak i najzahtevnijih aplikacija, a to je ujedno i maksimum koji slotovi dozvoljavaju. nVidija tvrdi da pomenuti čipset podržava maksimalnih 16GB, ali taj podatak trenutno nema praktičnu primenu, ali je uvek lepo čuti da se unapred misli na buduće potrebe.

Ono što se prvo primećuje na rasporedu komponenti na ploči je nedostatak „južnog mosta“. Sve komponente su odlično raspoređene, i prati se obrazac ozbiljne T serije Biostar ploča, sa karakterističnim rasporedom

i koloritnim markerima komponentata. Pomenuti kvalitet je na visokom nivou, a na najbitnijim komponentama su korišteni solid kondenzatori, koji treba da očuvaju radni vek i obezbede duži stabilni rad ploče. Takođe su prisutni hardverski on/off i reset tasteri direktno na ploči čemu će se posebno obradovati entuzijasti. Čipset na sredini ploče pokriven je malim aluminijumskim hladnjakom i sasvim je dovoljan jer se u radu čip gotovo i ne greje. Nije nam se dopalo što je 24 pinski konektor za napajanje postavljen na sredini ploče jer otežava manipulaciju ostalim kablovima. Takođe, ono što smeta je i mehanizam za oslobađanje grafičke kartice iz PCI Express slota koji zahteva pomoć dodanih alata jer je plastični "izbacivač" jednostavno premali za prste.

Novi čipset u sebi ima integrisane dve tehnologije bez koje zaljubljenici u HD sadržaj ne mogu da zamisle multimedijalnu reprodukciju – pitanju su HDMI i HDCP. HDCP omogućava gledanje Blu-Ray i HD-DVD sadržaja u punoj rezoluciji, dok HDMI omogućava da taj visoko kvalitetni signal jednostavno prebacite na HDTV. Osim

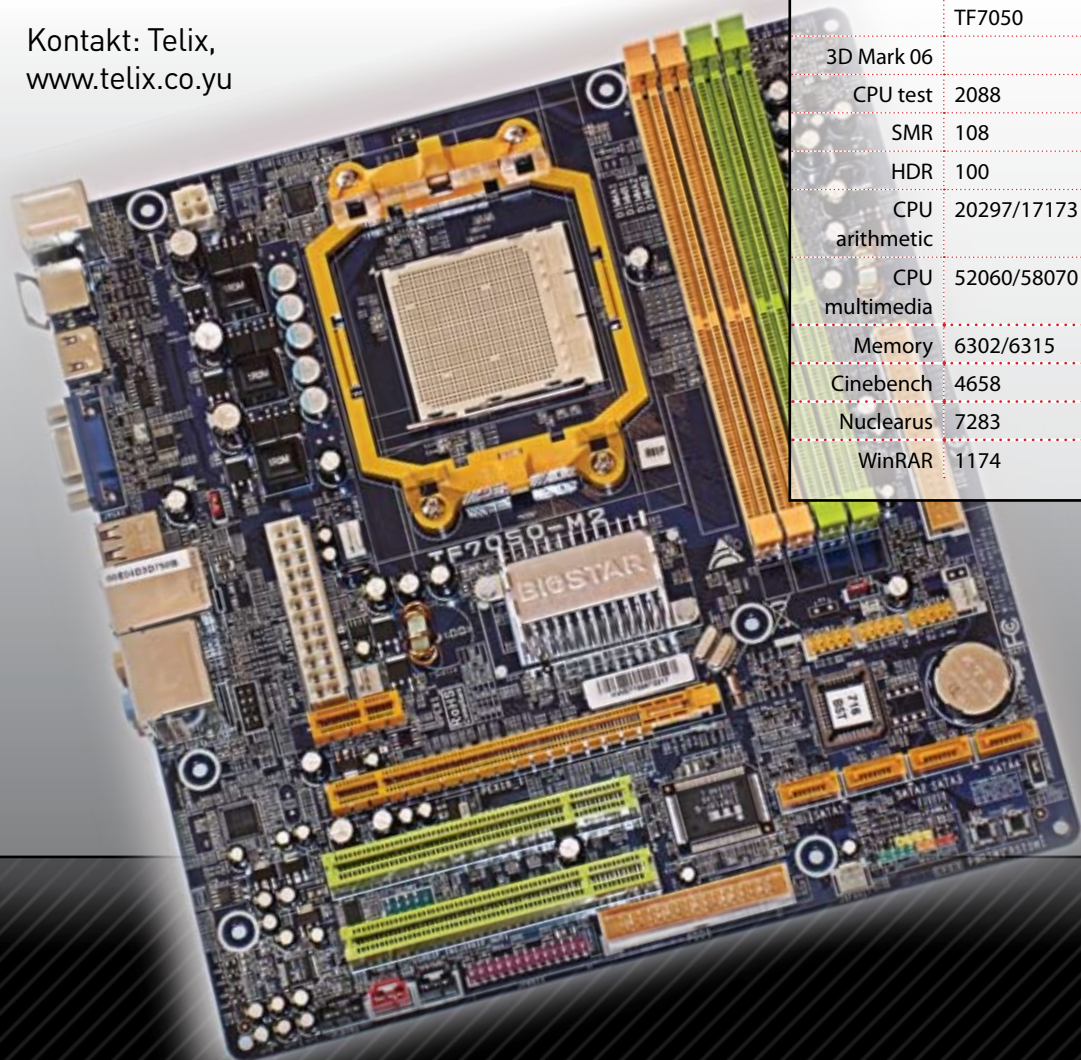
ovih mogućnosti i Shader Model 3.0 velike razlike između 6150 grafike i GeForce 7050 i nema. Ovaj potez je skroz logičan i očekivan s obzirom na tržišni uspeh 6150 modela, kojima je ovako dodat HD prefiks i otvoren im je put u svetliju budućnost. Ono što predstavlja sigurnu investiciju je mogućnost prikaza visoko kvalitetnog signala pri čijoj se reprodukciji opterećuju i najmoćniji preprocesori, pre svega zbog količine informacija koje treba da se obrade. nVidia PureVideo tehnologija omogućava korisnicima da posmatraju MPEG-2/DVD i WMV9 High Definition formate na monitoru bez bojazni da će to usporiti ceo sistem. Treba naglasiti da PureVideo standard inkorporira hardverski akcelerator za pomenute MPEG-2/DVD, i Microsoft Windows Media High Definition Video standarde (WMV9 HD). Ova tehnologija omogućava manje opterećenje procesora pri čemu je rezultat bolji rad sistema i HD reprodukcija bez „seckanja“.

Zanimljiva stvar je i da ovaj model veoma dobro podnosi overklok. FSB je moguće menjati u koracima od po 5MHz, gde se pri podizanju napona

čipseta na maksimalnih 1.36V postiže odličnih 280MHz za magistralu. Naravno, govorimo o stabilnom radu sistema, jer je sve preko ovoga izazivalo "brljavljenje" u radu. Biostar TF7050-M2 omogućava povećanje CPU voltaže za 0.787V preko start-up napona, DDR2 memorije do 2.65V i Northbridge voltaže do 1.36V.

Sumirani utisci nakon druženja sa ovom pločom izgledaju ovako: nVidia GeForce 7050PV nudi skromna poboljšanja u odnosu na prethodnika, GeForce 6150, ali takođe postavlja nVidiju na isti nivo sa AMD-om i njegovim 690G integrisanim čipsetom. Ovim unapređenjima je pokriven HD segment tržišta, što je "karika koja je nedostajala" 6150 čipsetu. Biostar je uspeo da paket plasira sa cenom nešto nižom od 5000 dinara na domaćem tržištu, što je, realno dobra cena. Sa svojim mogućnostima Biostar TF7050-M2 cilja na tržište kućnih bioskopa, pa niskom cenom i širokim spektrom mogućnosti praćenim odličnim kvalitetom izrade možda gledamo na budući best-buy srednjeg segmenta.

Kontakt: Telix,
www.telix.co.yu



	TF7050	TA690G
3D Mark 06		
CPU test	2088	2121
SMR	108	134
HDR	100	nije podržano
CPU arithmetic	20297/17173	20305/17175
CPU multimedia	52060/58070	51265/58104
Memory	6302/6315	6474/6444
Cinebench	4658	4670
Nuclearus	7283	7312
WinRAR	1174	1260

PCIGRE.NET



PCvesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA

S!

WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

Intervju: PC Berza

Internet stranica www.pcberza.co.yu je većini ljudi prva polazna tačka prilikom kretanja u lov na hardver, odnosno kompjutersku opremu. Ogromna baza informacija ogleda se u vidu malih oglasa, redovno ažuriranih vesti i sjajnog portala pomoću kojeg zainteresovani kupci mogu za čas da dođu do željenog hardvera. Jedna od najkorisnijih funkcija sajta je svakako pretraživač, koji radi po sistemu ukucate naziv proizvoda, dobijete ponudu sortiranu po ceni. Play! je za svoje čitaoce pripremio intervju sa jednim od osnivača ovog sajta, Željkom Arnautovićem.

autor: Srdan Bajić

KO LIKO DUGO VEĆ POSTOJI PCBERZA I KAKO JE NASTALA? KO LIKO LJUDI JE U POČETKU RADILO NA SAJTU A KO LIKO SADA?

PC Berza je nastala 01.12.1999., kao rezultat rada dvojice mladih entuzijasta (Željka Arnautovića i Milana Barnića) koji su želeli da naprave nešto novo i korisno, do tada neviđeno na našem Internetu. Broj stalno zaposlenih se od tada nije značajno izmenio (trenutno firma ima 3 stalno zaposlena radnika), ali se značajno povećao broj spoljnih saradnika koji su stalno ili povremeno angažovani na razvoju i održavanju sajta.

IAKO JE DIZAJN PRETPREO ZNAČAJNE PROMENE, SAMA IDEJA SAJTA KAO INDEKSA PONUDE ELEKTRONSKE OPREME MALOPRODAJNIH I VELEPRODAJNIH OBJEKATA I MALIH OGLASA ODRŽALA SE DO DANAS. DA LI PLANIRATE NEKU BITNIJU IZMENU U SHOROJ BUDUĆNOSTI?

Da, dizajn je više puta u potpunosti menjan, a sve u svrhu poboljšanja preglednosti i bolje funkcionalnosti sajta. Nekada su izmene bile pun pogodak, a nekada je dolazilo di i do nekih sitnih promašaja. Međutim, sve se to brzo ispravljalo i nastavljalo dalje. U skorijoj budućnosti planiramo dodavanje novih informacija (tj. značajno upotpunjavanje postojećih) i rad na povećanju funkcionalnosti i efikasnosti sajta. Postoje još neke ideje, ali ne bi smo sada o njima.

KOJA JE VIZIJA PCBERZA PROJEKTA I DA LI IMATE NEKI KONKRETAN CIJL ZA NAREDNU GODINU?

Vizija PC Berze je stvaranje konkurentnog i transparentnog IT tržišta u Srbiji (ono to još uvek nije). Želimo da običnim korisnicima, najviše početnicima koji prvi put kupuju neku računarsku komponentu ili konfiguraciju, pružimo kvalitetnu informaciju o kvalitetu, ceni i raspoloživosti tražene opreme. Takođe želimo da korisnike zaštitimo od mnoštva „zamki“ koje postoje na srpskom IT tržištu. Osnovni cilj za narednu godinu je očuvanje leaderske pozicije na srpskom tržištu. PC Berza je od svog osnivanja pionir i lider među sajtovima ovog tipa.

KOJI DEO SAJTA SMATRATE ZA SVOJU NAJVEĆU PREDNOST U ODNOSU NA SAJTOVE SLIČNOG TIPA U REGIONU?

Svaki deo sajta je sam po sebi važan i doprinosi kvalitetu istog. Teško je izdvojiti nešto posebno. Ako bi nešto morali da izdvojimo onda je to baš raznovrsnost ponude, mnoštvo firmi koje se pojavljuju sa svojim cenama, ali takođe i mali oglasi i forum. Sve zajedno čini jednu neraskidivu celinu koja ovom sajtu daje kilometarsku prednost pred konkurencijom.

KO LIKO POSETA IMATE DANAS I DA LI STE POČETKOM GODINE OČEHIVALI VEĆI BROJ POSETA ILI MANJI?

Korisnici u proseku otvore nešto preko 50 000 stranica dnevno. Možda u svetskim razmerama to i nije neki ekstra rezultat, ali za siromašno srpsko tržište bez razvijene Internet infrastrukture, to svakako jeste rezultat za ponos. Malo je sajtova u Srbiji sa takvom posetom.

DA LI SE VAŠA FIRMA BAVI JOŠ NEČIM, PORED ODRŽAVANJA SAJTA?

Da. Bavimo se i uslužnom izradom Internet prezentacija za druge firme i pojedince.

KO LIKO RADA I PRE SVEGA ŠTA JE POTREBNO DA SE U SRBIJI ZARAĐUJE ZA ŽIVOT OD WEBSAJTA?

Potrebno je mnogo strpljivog i mukotrpnog rada. Sa ovakvim sajtom, bilo gde u svetu, mogli bi smo da živimo lagodno, bez ikakvih finansijskih ili bilo kakvih drugih trzavica. U Srbiji je to malo teže. Prvo, nije moguće postići pravu cenu jer još uvek nije dovoljno razvijena svest o Internet oglašavanju. Drugo, čak i kada ugovorite neki posao, ne možete biti sigurni da li ćete to uspeti i da naplatite.

DA LI SAPSKI PRIVREDNICI, VAN IT SFERE, VIDE INTERES U REKLAMIRANJU NA INTERNETU? KO LIKA JE DISPROPORCIJA U SHVATANJU PREDNOSTI INTERNETA KOD NAŠIH BIZNISMENA U ODNOSU NA ONE U REGIONU (MAĐARSKA, HRVATSKA, BUGARSKA, RUMUNIJU)?

Na žalost, još uvek smo daleko iza suseda. Menadžeri izvan IT sfere još uvek nisu uvideli svu moć Interneta i još uvek ne koriste dovoljno njegove kapacitete. Najveći krivac za to je nerazvijenost telekomunikacione infrastrukture u Srbiji. Složićete se sa nama da trenutno širokopojasni pristup Internetu koriste u glavnom IT profesionalci u urbanim sredinama i drugi ljudi kojima je Internet deo posla. Obični građani često ne koriste ni dial-up. Iz toga se da zaključiti da najveću korist od Internet oglašavanja mogu imati firme iz oblasti IT poslovanja jer je masa njihovih potencijalnih klijenata povezana na širokopojasni Internet. Tek kada ADSL i druge slične veze uđu u sve domove i kada obični korisnici izvan IT sektora počnu svakodnevno da koriste Internet steći će se mogućnost daljeg razvoja Internet marketinga, povećaće se njegova efikasnost, a samim tim i svest menadžera izvan IT sektora.

HVALA VAM NA VREMENU.

Hvala na interesovanju za intervju sa nama.



<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art



Neverovatno mi je to kako samim tim što si onlajn ljudi smatraju da je ok da te startuju za čet, I onda se naljute kad ih otkačiš. Čak i onda kad lepo prebaciš GTalk na crveno, ili napišeš "Radim" ili "Ne diraj me". E to me najviše nervira. Kad pored toga "Radim" neko uleti sa pitanjem "e čao šta ima kako si, šta ima novo kod tebe". Valjda zbog takvih ljudi danas skoro svi stavljaju svoje statute na "Away" i na crveno. Kod mobilnog je druga priča, ne moraš da odgovoriš na poruku odmah, ne moraš da se javiš, ali kad je u pitanju čet, druga priča. A možda sam i ja danas samo previše nervozan.

autor i urednik Software sekcije: Srđan Bajić

Probudio sam se, bio je mrak u sobi. Ne zato što je bilo 5 ujutro, već zato što je napolju oblačno i kišovito. I tu krenem da sanjam kako sam se probudio u 10 uveče, na mobilnom 100 poruka, 100 propuštenih poziva, ja trebao da krenem u Beograd još u podne, neka nervoza ovamo onamo. Zanimljivo koliki uticaj vreme ima na raspoloženje.

Još jedna stvar mi nije naročito jasna, kad je već reč o vremenu, a to je zašto ljudi drže one widgete sa vremenskom prognozom na desktopu. I to najčešće oni što iz kuće izlaze samo kad moraju. Instalirao sam i ja vidžete, nije da nisam, ali valjda jedina korisna stvar koju sam tu pronašao bilo je ono zauzeće procesora i memorije. A i to mi ne znači baš puno, jer kad me isto zanima, samo ctrl alt del i eto, minimizuješ u trej i imaš isto to. Sat mi ne treba, zauzeće harda mi ne treba, kao ni vremenska prognoza. Ako me baš stvarno zanima kako će vreme biti sutra u Somboru, imam na stotinu sajtova, a ako me zanima kakvo je vreme sad, okrenem

se i pogledam kroz prozor. Jedini widget koji bi koristio je Hetrik widget. Pisao sam u nekom od ranijih brojeva o Hetriku, to je onaj onlajn fudbalski menadžer (www.hattrick.org). Utakmice u Hetriku se igraju subotom, i kao u pravom životu traju sat i po plus poluvreme. Za to vreme ja na sajtu dobijam izveštaje o zbivanjima na terenu. Ono što bi meni tu bilo zanimljivo je da imam neki mali vidžet koji bi mi bio always on top i stojao negde u ćošku i ispisivao poslednji event, kao i rezultat, da budem stalno u toku a da ne moram da prebacujem na tu stranicu u Fajrfoksu. Možda čak i neki beep kad se dogodi novi event, u slučaju kad nisam pri kompu. Tražio sam to pre, nisam mogao naći, možda sad ima.

Nevezano za sve ovo, dok sam pisao tekst o Vikipediji, naišao sam na informaciju da je jedan američki senator, koji inače smatra da je internet gomila cevi, predložio da se sa svih univerziteta u Americi "protera" Vikipedija, Majspejs, Fejsbuk i ostale 2.0 stvari. Predlog naravno nije prošao, ali eto,

i oni imaju svog Velju Ilića. Ali i internet 200x brži nego u Srbiji, ako niste pratili digitalforce.org. Pisao sam tekst kako je, čini mi se Verizon, ponudio za neke sitne novce 50Mbps protoka, pa sam uzeo da računam, prosečna američka plata tolko i tolko, srpska tolko i tolko, i ispade da za pare za koje mi kupujemo ADSL od 256 (oko kilu dinara, bez poreza), Ameri mogu da kupe 50Mbps. Na stranu što imaju Amazon. Nedavno sam razmišljao o kupovini novih zvučnika, pošto mi se ovi raspadaju i našem super truper zvučnike Lodžitek x230, sa super ocenama kupaca i svide mi se stvarno. Tad su na Amazonu koštali \$36. Odem na pcberzu i obradujem se – kod nas isti ti zvučnici 4,500 din. Duplo skuplji.

Primetio sam sad kad čitam sve ovo ponovo da stalno nešto kukam. Moraću da promenim koncept u sledećem broju. Srećom, nemam 50, čitali bi o kičmi i reumi.

Dobrodošli u Software sekciju...

ABUSING WIKIPEDIA

Kao što je verovatno već svima poznato, svako može da menja članke u Vikipediji. Šta bi vi uradili da se u članku pod vašim imenom pojave neki kompromitući podaci ili neka crna fleka iz vaše prošlosti, a vi se pritom kandidujete za gradonačelnika? Ili recimo, CEO ste firme, i vidite kako se neko setio da napiše kako se vaš tanker izvrnuo u okeanu ispustivši pritom 1.000 tona nafte u životinjski svet? Jel bi došli u iskušenje da kliknete na ono "edit"? Dolazili su ljudi i kliknuli na edit.

Sredinom ove godine diplomac Kalifornijskog instituta za Tehnologiju je razvio "WikiScanner", sajt koji omogućava pregled organizacija koje su menjale određene sajtove. 24-tvorogodišnji Virdžil Grifit kaže da je ovo uradio kako bi "napravio male PR katastrofe kompanijama i organizacijama koje ne voli". U tome je i uspeo, otkrivajući sve one koji su činili nepisani Vikipedija "sukob interesa". U napast su dolazile tako velike institucije

kakve su na primer CIA i Vatikan. Sa kompjutera iz IP opsega registrovanog na CIA-u stigle su izmene biografija bivših američkih predsednika Ričarda Niksona i Ronalda Regana, dok je Vatikan menjao istorije nekih svetaca, kao i lidera irskog političkog pokreta Sin Fejn. CIA-in zaposlenik takođe je pokazao zavidno znanje u vezi borbe svetlosnom sabljom u ratovima zvezda. Pored toga, CIA je mnogo puta menjala različite članke o američkoj

nacionalnoj bezbednosti i geografiji.

Neko iz "centralnog štaba" američke Demokratske partije je otkriven da je izmenio sadržaj stranice o domaćinu konzervativno-orijentisanog američkog radija, Raša Limba, nazivajući ga idiotom, a njegovih 20 miliona slušaoca "legalno retardiranim". Republikanska partija, sa druge strane, izmenila je termin "okupacione snage" u "oslobađajuće snage", u tekstu o ratu u Iraku. Takođe je i odgovorna za glanc novu biografiju Džordža Rodžersa Klarka, revolucionarnog vođe. Obema partijama se može pripisati destruktivno ponašanje prošle godine, pred parlamentarne izbore u Americi, kad su pripadnici i jedne i druge strane vandalizovali stranicu protivnika.



GOOGLE NOVOTARIJE

Da li zbog praznika ili nečeg drugog, tek Umbrella corp. "Gugl" je rešio da nas u par dana obraduje novim funkcijama i najavama.

Neradnici iz Silikonske Doline verovatno hoće ranije na zimski raspust, pa su izbudžili nekoliko najava i novotarija, da budemo mirni pred Novu godinu. Hronološki prva aplikacija koja je izmenjena i poboljšana jeste Google Talk, ali na žalost samo u inbox verziji. Kompanija nije najavila kad će nove stvari biti ubačene u apdejt za desktop klijenta, mi smo ih pitali, i dobili odgovor da za sada nemaju ništa da objave. Reč je o dugo zahtevanoj i očekivanoj opciji grupnog četa. U donjem delu prozorčeta u inboxu u opcijama sada imate Group chat funkciju pomoću koje možete da dodate više osoba u jedan čet. Par stvari koje moraju biti zapamćene prilikom korišćenja ovog servisa je da ako ste do

uključenja nove osobe imali isključeno čuvanje istorije razgovora (off the record), opcija će se automatski uključiti kada nova osoba pristupi čet. Takođe, kada se novi učesnik priključi, briše se dosadašnji razgovor. Dizajn je ostao isti, jednostavan i minimalan. Druga novotarija vezana

za "Gugl Tok" su grafički smajliji. Od sad možete da birate da li će vaš osmeh da ostane kakav je bio do sad, ili će ga softver automatski pretvoriti u žuti krug, ili žuti kvadratić. Ništa senzacionalno, novi smajliji nisu ni p od pretnje onima koje imaju Skajpi i MSN. No, mi smo svi uber 1337 pa nam ti smajliji svakako ne trebaju.

Druga stvar koja je došla svega par dana kasnije jesu labele u boji u sandučetu. Labele su, za one koji ih ne koriste, kao folderi, samo mnogo praktičniji, kako kaže "Gugl". Do sad ste mogli samo na jedan način da kategorizujete dolazeće poruke, tako što ste im pripisivali labele u tekstualnom formatu. Sad su to više kao tagovi, svakom mejlu možete da dodate i labelu i boju. To je korisno kad u onoj listi od 100 mejlova tražite neki određeni a ne znate koji bi termin ukucali u pretragu. Od sad možete da pismu koje





Jedna od najvećih kontroverzi koja je otkrivena pomoću Grifitovog sajta je vezana za kompaniju Dajbold, koja je u javnosti optužena za umešanost u krađu izbornih rezultata u Americi 2000. godine, kada je Džordž Buš došao na vlast. Zaposlenici te kompanije su, kako je otkriveno, obrisali 15 paragrafa u kojima je detaljno opisano na koji način je Dajbold učestvovao u

izbornoj krađi. Iskušenju nije odoleo ni američki Kongres. Radnici u kancelarijama pojedinih političara su brisali one unose koje su smatrali za nepodobne, a koje su imale veze sa političarima za koje su radili.

Afere nisu zaobišle ni jednu od najvećih kompanija na svetu, "Majkrosoft", koja je nudila novac različitim stručnjacima kako bi ovi "ispravili" neke podatke o njima na Vikiju.

Hemijska katastrofa "Bophal", koja se dogodila 1984. godine potpuno je obrisana od strane "Dov Kemikala", sadašnjeg vlasnika kompanije koja je uzrokovala katastrofu.

Američki naftni gigant "EksonMobil" je uradio baš ono što smo napisali u uvodu, izbrisao podatak o nafti prosutoj na Aljasci 1989. godine. Izbrisana je rečenica da kompanija još uvek nije platila 5 milijardi dolara štete koje duguje ribarima iz tog dela sveta.

Svi smo čuli za "VolMart", američku "Deltu". Radnik patriota je u korist svoje kompanije izmenio podatke o platama koji zaposleni tamo dobijaju.

"Digital Rights Management" (DRM), naširoko kritikovana i osporavana tehnologija za zaštitu digitalnog materijala od piraterije, sviđa se "Dizniju" i zbog toga je neko sa njihovog kompjutera obrisao link ka sadržaju koji kritikuje tehnologiju.

Skandal sa "AstraZanakinim" antidepresivom Seroquelom povezuje ovaj lek sa povećanjem samodestruktivnog razmišljanja među mladima, naročito prilikom prvog perioda korišćenja. Reference u Vikipediji ka ovom slučaju su obrisane pomoću računara iz "AstraZenake".

Jedan od zaposlenih u BBC-u dosetio se da malo nasmeje svet promenivši srednje ime američkog predsednika, iz "Walker" u "Wanker".

Koliko iskušenje može biti izmena stranice koja vas lično dotiče pokazao je i sam osnivač Vikipedije, Džimi Vejs, koji je i sam 2005. godine priznao da je menjao neke podatke na njegovoj biografskoj stranici. Vlada Srbije, ako smo potrefili IP opseg, nije izvršila ni jednu izmenu u Vikipediji. Nikakvo čudo, imajući u vidu šta razni ministri za razne investicije misle o internetu.



vam stiže sa neke mejling liste dodate labelu ListaXY i obeležite je narandžastom bojom, što će omogućiti da jednim jednostavnim skrolom na dole pronađete željenu poruku. U kombinaciji sa "Filter" funkcijom, labele postaju zaista korisna stvar u sandučetu.

Što se tiče najava za sledeću godinu, kao dve najbitnije mogu da se izdvoje Google Sites i korišćenje Google Gears-a pri oflajn upotrebi "Gugl" aplikacija. "Gugl Sajts" je evolucija "Gugl Pejdz Kreatora". Alat koji se do sad koristio za kreiranje i objavljivanje jednostavnih HTML stranica od (početka) sledeće godine će moći da se koristi za kolaboraciju, kreiranje intraneta, ektraneta, praćenje menadžmenta projekta, pa i kreiranje sajtova baziranih na višekorisničkom

zajedničkom radu. "Sajts" će biti baziran na JotSpot kolaboracionim alatima.

Od sledeće godine, korisnici će biti u mogućnosti da, pomoću "Gugl Girs" paketa, u oflajn okruženju koriste neke od najpopularnijih "Gugl" servisa i alata, kao što su Mail, Calendar i Docs and

Spreadsheets. Sinhronizacija u radu obavljaje se slično kao što se obavlja kad je korisnik onlajn, što u prevodu znači da nećemo morati puno da brinemo oko tog segmenta upotrebe.

Prilikom najave spomenula se i često tražena funkcija video konferencije u sklopu "Mejla" ili "Toka", ali je odgovor na pitanje bio

"još uvek ne". Još uvek ne znači i "ne", tako da možemo ostaviti sebi prostora da se u ovo vreme sledeće godine nadamo i video konferenciji. Ako nekog zanima evolucija "Gugl Spreadšitsa", do nje neće doći, bar ne u nekoj značajnoj meri, sudeći po najavi Skota Džonsona, potpredsednika Razvojnog Tima, koji je rekao da "(Spreadheets) nikada neće biti težak analitičarski program zato što bi to bilo preteško i preopširno za prosečnog korisnika".

Pored svih ovih novotarija ne zaboravite da je pored kapaciteta, "Gugl" u ne tako dalekoj prošlosti povećao i najveću dozvoljenu veličinu attachmenta, na 20MB. Bravo gikovi i gikete, možete napolje da pravite sneška, zaslužili ste.



FIREFOX TRIKOV I HAKOVI

Većina nas misli kako baš naš Fajrfoks radi skroz kako treba, imamo sve što nam može biti potrebno, od ekstenzija do hakova i svaka dodatna stvar samo će uneti dodatne komplikacije u naš surferski život. I zbog toga vas skedeći članak možda neće toliko privući ili će vam biti nezanimljiv. Ali, preporuka, svakako bacite oko, pa ako ne nađete ništa zanimljivo pišite nam i imate od nas džabe šestomesečnu pretplatu na "Play!".

1. UBRZAVANJE FAJRFOKSA

Pored smanjenja količine memorije koju lisica troši (doći ćemo i do toga), svakako najzanimljivija tema. Šta možete uraditi da vaš brauzer radi brže? Pored kupovine još jedne memorije, probajte sledeći hak. Prvo pravac `about:config` u polju za adrese i enter.

Ono što ćemo sad uraditi zove se "pajplajning". Po defaultu, Fajrfoks predaje serveru (sajtu) samo jedan zahtev odjednom. Ako imate broadband konekciju, možete ovo da rešite, te da obrađujete više zahteva od jednom i tako ubrzate učitavanje stranice. Potrebno je da izvršite sledeće izmene: Prebacite `network.http.pipelining` sa `false` na `true`.

Prebacite `network.http.proxy.pipelining` sa `false` na `true`.

Podesite `network.http.pipelining.maxrequests` na vrednost između 20 i 30, zavisno od brzine konekcije (ova vrednost određuje maksimalan broj simultanih zahteva koje brauzer upućuje sajtu).

Desni klik, na neki deo ekrana, `new -> integer`. Nazovite vrednost `nglayout.initialpaint.delay` i podesite je na "0".

2. "CARET BROWSING"

Vrlo malo ljudi koristi ovu funkciju koja zaista prilikom obavljanja određenih zadataka ume da bude korisna. Aktivira se jednostavno, pritiskom na F7. "Caret browsing" omogućava da selektujete tekst na stranici na isti način kako ga selektujete u bilo kom tekstualnom editoru, znači šift i gore dole levo desno.

3. SKALIRANJE SLIKA

Fajrfoks po defaultu skalira sliku koju otvorite u njemu tako da bude taman za vašu rezoluciju. Povećavate je na originalnu veličinu klikom, vraćate je nazad još jednim. Ako vas ova funkcija iz nekog razloga nervira, možete je isključiti podešavanjem `browser.enable.automatic_image_resizing` na `false` (`about:config`).

4. HORIŠĆENJE "CHROME" SHRIPTI

Interfejs Fajrfoksa je napisan u Javascriptu i XUL-u, te upotrebom "chrome" poziva možete napraviti neke uobičajene izmene unutar samog taba. Sledeće adrese će otvoriti određena podešavanja u tabu, pogodite iz adresa koje:

```
chrome://browser/content/preferences/preferences.xul
chrome://browser/content/bookmarks/bookmarksPanel.xul
chrome://browser/content/history/history-panel.xul
chrome://mozapps/content/extensions/extensions.xul?type=extensions
chrome://browser/content/preferences/cookies.xul
chrome://browser/content/preferences/sanitize.xul
```

i za kraj možda i najkorisnija stavka, otvorite novi Fajrfoks prozor unutar samog taba:
`chrome://browser/content/browser.xul`

5. VIŠE PROSTORA ZA SAM SADRŽAJ

View -> Toolbars -> Customize, čekirajte "Use small icons", i gle, smanjiše se "stop", "reload" i slična dugmad.

6. LAKŠA PRETRAGA

Ako često koristite neki endžin za pretragu i pritom vas mrzi da ga tražite u Fajrfoksovoj bazi pretraga, ili tog endžina tamo jednostavno nema, možete sebi da olakšate život na sledeći način. Otvorite stranicu na kojoj vršite pretragu. Tamo gde bi inače kucali pojam, udarite desni klik i odaberite "Add a Keyword for this search". Izaberite ključnu reč i upišite je. Od sada, svaki put kad želite da koristite tu pretragu, dovoljno je da u adresnom polju Fajrfoksa unesete ključnu reč i pojam koji tražite. Recimo, ako smo pretragu na mobilnisvet.com zapamtili pod ključnom reči "mobilni", dovoljno je da kad otvorite brauzer, u adresno polje upišete na primer "mobilni 6230" i Fajrfoks će vas odvesti na rezultate pretrage "6230" na mobilnom svetu.



ukucajte samo digitalforce u adresno polje, i ctrl+shift+enter i eto vas na željenoj adresi. Ctrl+enter dodaje www i com dodatke, dok shift i enter, pogađate, dodaje net na kraju.

8. OGRANIČITE FAJRFOKSOVO KORIŠĆENJE DRAGOCENOG RAM-A

Otkad je sveta i veka ljudi znaju da FF koristi apsurdno mnogo memorije, što zna i tekako da bude problem na sistemima sa malo RAM-a. Evo načina kako da doskočite ličeru. U about:config napravite novu Bulovu (Boolean) vrednost, config.trim_on_minimize i bacite je na true. Druga preporučljiva stvar je da smanjite keš. Nađite opciju browser.cache.disk.capacity i unesite 16384 ako imate giga rama, 8192 ako imate 512MB, odnosno 4096, ako još žuljate na 256.

9. PODEŠAVANJE OPCIJA "DOWNLOAD MANAGER"-A

U about:config-u unesite browser.download.manager. Primetićete listu opcija koju možete da menjate zavisno od potreba. Izdvojićemo browser.

download.manager.closeWhenDone koji kada se stavi na true automatski zatvara prozorče sa poskidanim fajlovima i browser.download.manager.flashCount koji kad se stavi na nula gasi iritirajući fleš prozorčeta u taskbaru kada se otvori.

10. UKLANJANJE OKVIRA SA LINKOVA

Podešavanje opcije browser.display.focus_ring_width na 0 potpuno će ukloniti onaj okvir koji ostaje oko linka kada kliknete na njega. Postoje ljudi koji taj okvir iritira, i znamo da će nam biti zahvalni na ovome.

11. IGRANJE SA FAJRFOKS DIZAJNOM

U folderu C:\Documents And Settings\ VASE_IME\Application Data\Mozilla\Firefox\Profiles\ukljvd7v.default\chrome (ovo je za win, ne znamo kako ide za ostale) imate fajl userChrome.css. Pomoću njega možete da menjate dizajn Fajrfoksa. Potrebno je znanje CSS-a doduše, i malo guglovanja, ali uz zeru truda možete FF potpuno da prilagodite svojim vizuelnim potrebama.

Jelda da je bila bar jedna stvar koju niste znali? :)

7. KRAĆE UNOŠENJE ADRESE

Ako i vas poput nas nervira da svaki glupi put kucate ono www i com/net/org, koristite Mozilinu "Autocomplete" funkciju. Na primer, želite da posetite blog o gedžetima www.digitalforce.org,

SREĆNA

PLAY! magazin vam želi Srećnu
i uspešnu 2008. godinu.

Umesto standardne čestitke, evo jedne
interesantne alternativne naslovne strane.

Umalo da PLAY! naslovna zaista i izgleda ovako!

Odmorite se, nakon pročitanoog broja,
pa se vidimo u 2008.!

2008

PLAY! VAM ŽELI PUNO IGRANJA U 2008!

JANUAR 2008. 19. BROJ

PLAY!

with me!



CT Computers
Member of
ComTrade Group

COVER STORY: **UNREAL XMASS 2008**

REVIEWS:
**NEED FOR WEED
WHISKEY STRIKE
WORLD OF BEERCRAFT**



www.game-s.co.yu
office@game-s.co.yu

WHERE SHOPPING IS FUN!

PC



KONZOLE



iPOD



GameS - Delta City

Uskoro!!!

GameS d.o.o. | Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd | Dečanska 12, 11000 Beograd • Tel/Fax: 011/3345 062 • decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad | TC "Sad Novi Bazaar", Bul. Mihajla Pupina 1, 21000 Novi Sad • Tel/Fax: 021/521 357 • bazaar@game-s.co.yu

NINTENDO DS

Wii

PC CD-ROM

XBOX 360

PlayStation 2



PSP

PLAYSTATION 3